

16 DE PAGINI!
= 21.500 LEI

Revista devoratorilor de jocuri

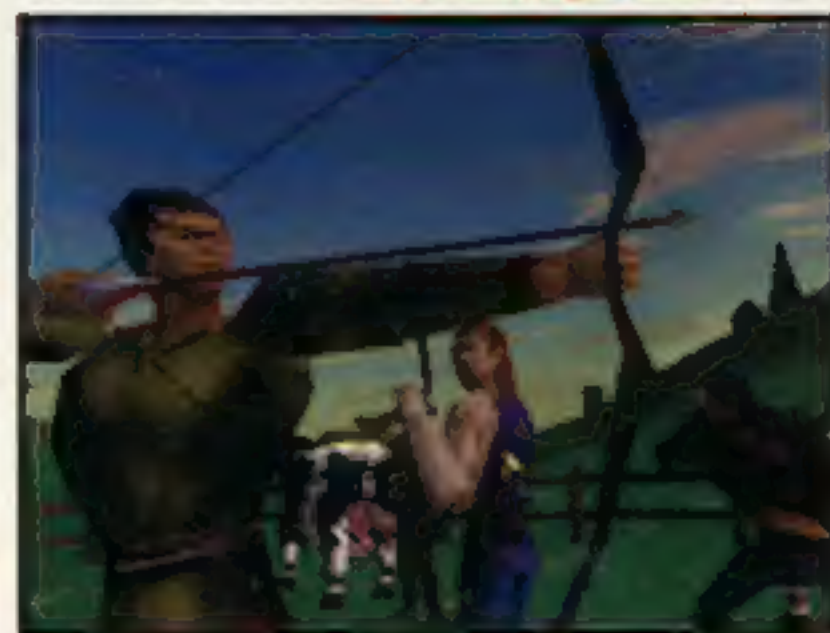
PC GAMING

TRASPASER



ALIEN VS PREDATOR DIABLO 2 PRIVATE WARS
HALF LIFE BROOD WAR DUNE2000
KLINGON HONOR GUARD

CELE MAI DORITE 5 RPG-uri ALE ANULUI 1999
DIABLO 2 EVERQUEST ASHERON'S CALL REVENANT ULTIMA ASCENSIO



FIFA 99

UN NOU JOC DE FOTBAL DE LA
EA PENTRU ANUL ACESTA! MAI
ERA CEVA DE REPARAT?

Prima impresie



14 Alien vs Predator



16 Trespasser



18 Apache Havoc



20 Private Wars



24 Ultima IX



30 Diablo 2

Avanpremiere Prezentări



36 Half Life



48 Need for Speed III



32 People General



28 Jagged Alliance 2



46 Ground Zero



44 Spearhead

CUPRINS

CANALUL DE STIRI

Lună de lună cele mai noi jocuri,
cele mai proaspete stiri

- 4 HOMEWORLD
- 5 CLOSE COMBAT 3
- 6 TEST DRIVE 5
- 7 POPULOUS 3
- 8 ABE'S EXODUS
- 9 VIGILANCE

PRIMA IMPRESIE

Realizate după poze, infor-
mații, fler xiaristici!

- 12 PRO PILOT 99
Oh oh, Sierra își relansează simu-
latorul plin de bug-uri. O fi la fel?
- 14 ALIEN VS PREDATOR
2 seriale de televiziune se înfrun-
tă. Care cine va câștiga?



16 TRESPASSER

Un excelent 3D Shooter în uni-
versul Jurassic Park

18 APACHE HAVOC

Empire revine în lumea simula-
toarelor într-un elicopter de luptă

20 PRIVATE WARS

Un univers de luptă...privat. Un
nou 3D Shooter de perspectivă

22 CELE MAI TARI 5 RPG-URI

În viitor gen-ul RPG va da lovitura.
Există 5 motive majore!

AVANPREMIERE

28 JAGGED ALLIANCE 2

Real time combinat cu joc pe
turn-uri? Foarte ciudat...

30 GRAND PRIX MONACO

Un excelent joc de Formula 1.
Ideal pentru pasionați

32 PEOPLE GENERAL

Un nou joc de laSSI. Strategie,
turn-uri...you know

34 BLACKSTONE CHRONICLES

Un adventure FMV care este de
groază. În sensul bun

36 HALF LIFE

Un laborator infestat, doctori
morți, un 3D shooter de nota 10

38 BROOD WARS

Fanii Starcraft pot să fie fericiți.
Continuarea este promițătoare.

40 MAGIC & MAYHEM

O combinație ciudată de strate-
gie în timp real și role-playing

42 QUEST FOR GLORY 5

Al 5-lea joc QFG păstrează
aroma versiunilor anterioare.

PREZENTARI

CD cu versiunea originală
supus testului cu ciocanul PCG

44 SPEARHEAD

Versiunea I-Magic a războiului
total se apropie de realitate

46 GROUND ZERO

Ce nevoie avem de un MP pentru
Quake 2? Eu personal, nu știu...

48 NEED FOR SPEED 3

Reprezintă un adevărat Quake 2
al jocurilor cu mașini

50 KLINGON HONOR GUARD

Universul Unreal este acum popu-
lat de Klingonieni. Arit? Da...

52 DUNE 2000

Unul dintre cele mai așteptate
jocuri este ratarea anului

54 CARRIER STRIKE FIGHTER

Un simulator mai "yuck" apărut
printre mari producții

CANALUL DE SPORT

Cele mai noi producții intră în
sala noastră de sport



PC GAMING

Adresa: St. N. Constantinescu 10
Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt 20
București 1, România

Telefon/Fax: 2309607

E-Mail: pcgaming@softnet.ro

Web: www.pcgaming.ro

NUMĂRUL 10

EDITOR • Camil Perian

STIRI • Cristian Smaranda

HARDWARE • George Vlăntoiu

SIMULATOARE • Dan Dimitrescu

CONSULTANT FINANCIAR • Silviu Petrescu

TEHNOREDACTARE • CPPKS

REDACTORI • Cristi Radu, Alex
Bartic, Ionuț Radu, Dan Marina,
Marius Neacșa, Mihai Dobrică, Dan
Antonescu

PROBLEME CD • 094811536

MARKETING • 092518533

PAGINĂ WEB • Softnet

PC Gaming (ISSN 1453-4398) este
publicată lunar de Romas Comercial
SRL, Splaiul Unirii 74, București 4.
Drepturile asupra numelui și siglei
PC Gaming aparțin Romas Comer-
cial SRL. Reproducerea parțială
sau totală a textelor sau imaginilor
din revistă fără acordul scris al
firmei producătoare este interzisă
și se pedepsește conform legilor.

AU CÂȘTIGAT CE S-A CONCURAT:

Picu Marius - Cluj - X-Com Interceptor
Rurcea Emanuel - Buc. - Mech Commander
Bucșa Alexandru - Buc. - Placă și procesor
K6-2 de la Green Computers
Ploisteanu Lucian - Buc. - Abonament Club
Dakota
Rogojanu Tudor - Petroșani - Joystick Ager

56 FIFA 99

În un joc de fotbal de la EA?
Numai al treilea pe anul acesta...

57 ȘTIRI SPORTIVE

Ultime informații, ultime consid-
erații și toate sportive

VECHI SI BUNE

L-am ratat? Nici o problemă,
uite-l puțin mai jos...

58 DESCENT 2

Continuarea formidabilului suc-
ces din era Doom

58 BATTLESPIRE

O interesantă combinație de
Role Playing cu 3D shooter

59 DAGGERFALL

Un RPG foarte complex.

HARDWARE

58 SISTEMUL DE SUNET A3D

Cele trei dimensiuni sunt și în
domeniul sunetului importante

61 VOODOO BANSHEE

Placă 2D+3D+AGP+ tehnologie
Voodoo 2. Recomandată.

Sierra se lansează în lumea simulatoarelor în spațiu cu ...

Homeworld

La tot pasul apar jocuri noi, mai toate promițând ca au ideile cele mai noi, că nu a mai fost nimic asemănător înainte. La rând este acum Homeworld, joc de strategie 3D inovativ. Așa o fi oare? Să vedem, mai ales că nu oricine lucrează la el. Alex Garden (fondator Relic) și-a imaginat o lume în genul star wars: fightere și crușere roind peste un câmp de luptă luminat de fasciculele armelor laser și de explozii. Desigur ar fi avut nevoie de un nou engine și cred că partea aceasta a fost rezolvată. Hei, dar ceva nou, asta căutam, nu? Campania este bine trasată, și deloc convențională, o atenție deosebită detaliilor, comenzilor de luptă, un audio cu voci ce se adaptează contextului, resurse dinamice și posibilitatea de a sabota economic inamicul.

Homeworld va figura peste 20 misiuni, strâns legate între ele de înțirga jocului. Ca "personaj" principal se află o rasă nomadă ce încearcă să se întoarcă acasă. Pe parcurs află tot felul de lucruri despre cei care v-au exilat, de la comercianți, pirati și alte alea spațiale. Campaniile nu sunt lineare, existând însă 14 misiuni fixe, plus o grămadă de variațiuni de la "calea cea

dreaptă", misiuni nevitale dar care evident ajută să le faci. Misiunile sunt efectiv stopurile din hyperspațiu pe care nava le face, fiecare hyperjump are nevoie de resurse, când acestea se termină, nava "trage pe dreaptă". Se caută resurse și se pleacă din nou.

Nu toate misiunile sunt de luptă, se va face comerț, găsi tehnologie sau explora zone interesante. Acțiunile dintr-o misiune afectează celelalte misiuni iar navele câștigate vor fi prezente în următoarea misiune. Interesant este că research-ul merge în timpul hyper-

jump-ului, astfel că la ieșire ne putem trezi cu ceva tehnologii gata. Navele disponibile sunt extrem de variate și ... multe. Pentru a construi o navă trebuie să descoperim toate componentele, ceea ce ia ceva timp, lucru mult accelerat și simplificat în multiplayer, unde va exista o opțiune de genul "dă-ne totul de la început". Interfața este simplă, navele fiind conduse prin click-dreapta pe ele. Grupurile selectate sunt similare cu cele din Myth, păstrându-și formația inițială. Tactica navelor poate fi setată: evasive, aggressive, sau neutral. Aggressive înseamnă că vor lupta pînă la moarte încercînd să ducă ordinul la capăt, pe cînd evasive este tactica de hărțuială, hit and run, stîcînd inamicul dar și consumînd mult mai mult combustibil. Nu vreau să intru mai mult în detalii, pentru a nu strica bucuria descoperirii unui joc excelent. O interfață mai mult decît ușoară și o atmosferă de joc captivantă, așa că hyperjump plăcut! Data așteptată de ieșire din hyperspațiu : trimestrul 4 98/trimestrul 1 99.



ARIPI-X



X-wing-ul urmează traiectoria obișnuită, adică arată mai bine decît precedentele titluri. În plus veți avea ocazia să pilotați Millennium Falcon în asaltul asupra Death Star. Astfel dacă vă plăcea de Han Solo din film, ocazia de a pilota Millennium Falcon nu trebuie ratată sub nici o formă. X-Wing: Alliance cumulează cele mai atractive misiuni din seria X-Wing, concentrîndu-se asupra luptei pentru supraviețuire a rebelilor după înfrîngerea din Battle of Hoth. Povestea secundară este rivalitatea dintre două familii prinse în război care mai se și întrec pentru controlul comerțului interstelar. Misiunile au o amploare mult mai mare, cu mai multe nave și mult mai multe secvențe în care se petrece acțiunea, navele fiind echipate cu hyperdrive, ceea ce privește navele, pe lîngă Millennium Falcon și apar navele de transport corelliene.



SEPTERRA CORE

Septerra Core este un RPG produs de Valkyrie Studios. O lume cu sute de locații ce vor fi mijii după explorare, o poveste interesantă și extrem de fantastică peste 15 "capitole" de joc, o interfață ușoară pentru a accesa comenzile și manevrele uzuale fără a deschide meniuri, o evoluție complexă a personajului, fiind disponibil aditional și o gamă de 8 însoțitori, fiecare cu un background, motivație și skill-uri diferite. Luptele sunt pe turnuri, însă avantajele strategiei bazate pe turn-uri sunt îmbinate cu un ritm alert al desfășurii acestora.

Personajele și inamicii sunt modele complet 3D, pre-renderuite pentru o animație cât mai cursivă. Calitatea graficii este excepțională, beneficiind de culori pe 16 biți în rezoluție de 800 x 600 și dese secvențe de film.

Povestea jocului sună cam așa: Creatorul a ... creat multe minuni, printre care și Septerra. Aici el și-a plasat tot ce avea nevoie pentru a-și recăpa toate puterile mult timp după ce nu le a mai avea (desigur e vorba de Kingdom of Heaven). Treaba proastă era că nu numai Creatorul avea treburi pe atunci, ci și Gemma (un Daemon și el pe acolo) umbla după respectivele daruri. Secretul a fost închis iar două chei gemene au fost create. Gemma pune mîna pe chei (evident, nu?), iar creatura își trimite fiul, Marduk, pe Septerra ca să regleze problemele, după care se retrage. Marduk își face și el treaba, recuperează cheile, le ascunde, și "profetește" că peste multe mii de ani vor fi găsite și lupta se va relua.

Au trecut exact multe mii de ani. Bine ați venit pe Septerra Core.



GOT A WICKED MIND?

CLOSE COMBAT 3



Poate cel mai mare conflict din istorie, confruntarea dintre Germania și Rusia sovietică, nu putea rămîne fără reprezentare în universul nostru, al jocurilor. Astfel, Close Combat 3 are "în colimator" perioada 1941 - 1945, privită cu mult realist istoric. Jucătorul poate alege oricare din cele două tabere, nemții sau sovieticii, scopul fiind de a depăși mental și militar oponentul. Se pornește ca un mic comandant, trupele se îmbunătățesc, se cîștigă noi trupe și echipament nou.

Close Combat 3 va forța jucătorul să acorde mult mai multă atenție trupelor sale. Între lupte, unitățile pot fi upgradate sau realimentate. Mai mult, trebuie urmărite experiența și moralul trupelor, care cresc cu fiecare luptă cîștigată. Un nou tip de unitate este "comandant", acesta permițînd o mult mai bună coordonare a trupelor pe cîmpul de luptă. Close Combat 3 include peste 300 de

tipuri de echipe (squad-uri), peste 100 de arme, 60 tipuri de soldați, 80 tipuri de vehicule. Vom găsi 120-mm mortar, aruncătoare de flăcări, artilerie grea și altele. Hartile în Close Combat 3 sunt mult mai mari decît în versiunile precedente ale jocului, mai multe detalii oferind mai multe posibilități și opțiuni strategice. Hartile se bazează pe fotografii autentice luate din avion, realizate în culori pe 16 biți și cu efecte 3D și meteo.

Controlul unităților este avansat, se pot selecta grupuri multiple și se pot seta way-point-uri pentru selectarea traseului trupelor. Editorul de nivele oferă facilități cum ar fi selectarea trupelor și locațiilor în care se intră în misiune, poziția obiectivelor, eventual legături între două bătălii diferite. Al-ul este și el foarte bine realizat. Soldații reacționează și după impulsuri psihologice, în funcție de ce se întîmplă pe cîmpul de luptă, luând decizii ce sunt bazate pe puterea,

abilitatea și moralul lor.

Vor răspunde la foc, iar dacă au moralul destul de slab vor putea fi îmbărbătați de comandantul lor. În ceea ce privește multiplayer, este posibil în LAN sau Internet, pe Internet Gaming Zone, serviciul de jocuri online de la Microsoft. Close Combat 3 va avea nevoie pentru a rula de un Pentium 133 sau mai bun, Windows 95 sau 98, 32 MB RAM și CDROM 4X



WORMAGEDDON

Worms este singurul joc din lume la ora actuală unde conducând o armată de viermi dotați cu tot tipul de arme trebuie să doborî o armată adversă constituită în același mod. Wormageddon este a treia parte a seriei Worms. Ce aduce el? Arme noi, scenarii noi și posibilități mult mai diverse de abordare pe single și multi player. În opinia mea...cam puțin mai ales că Worms 2 s-a vîndut în peste 2 mil copii.



TEST DRIVE 5

Prima dată cînd am jucat Test Drive a fost pe un 286. La vreme aceea 286 era un calculator puternic, nu tot timpul aveam acces la unul, dar cînd aveam, ce făceam? Conduceam o mașină tare în Test Drive. Timpurile au trecut, calculatoarele sunt mai puternice, la fel și jocurile, doar ele nu erau să stea pe loc, nu?

Accolade iată că menține pasul cu concurența, iar varianta Test Drive 5 este deja gata pentru PlayStation (varianta pentru PC un este departe, va fi disponibilă undeva în noiembrie). Avînd ca "protagoniști" peste 28 de mașini autentice, 18 trasee realizate și ele după locații reale și tehnologii de ultimă oră în ceea ce privește simulatoarele auto, Test Drive 5 trebuie să ocupe atenția tuturor pasionaților. În plus, pentru că este un simulator

și nu suntem chiar pe șosea, ne putem permite și mici fantezii: 12 supermașini și mașini secrete ne așteaptă în Test Drive 5, rezultatul total fiind de 40 mașini accesibile.

Test Drive 5 va oferi jucătorilor curse prin trafic și urmăriți ale poliției prin locații peste tot globul, cum ar fi

Moscova, Honolulu, Washington și altele. Majoritatea traseelor pot fi parcurse în ambele sensuri sau pe timp de noapte, ceea ce ne duce la 31 de experiențe diferite la volan. Desigur, jucătorii vor putea conduce și mașinile de poliție. Experți în simulatoare auto, Pitbull Syndicate au creat un engine 3D nou pentru Test Drive 5, pentru a oferi o experiență cît mai realistă, MultiDynamic Environment Mapping creează aspectul și efectele unor trasee reale, reflecția luminilor și umbrele mașinilor. Branching technology va permite în interiorul traseelor alegerea unor drumuri alternative se va putea conduce deci "pe arătură" sau pe scurtături. Test Drive 5 oferă posibilitatea de joc în split screen, atât orizontal cît și vertical. Atmosfera este și mai plăcută, pentru că pe coloana sonoră figurează melodii potrivite perfect cu sunetul mașinilor (rock industrial - KMFD sau Fear Factory).



Clubul DAKOTA vă oferă prin tragere la sorți 1 abonament de 10 ore la biliard dacă răspundeți corect la următoarea întrebare:

Î: Ce se joacă la Dakota?

Nume:

Prenume:

Adresa:

Telefon:

Răspuns

Concurs valabil în toată țara. În afara Bucureștiului se câștigă suma corespunzătoare orelor de biliard

CONCURS

INTERSTATE '82

Activision a hotărît că anii ce au trecut încă mai au multe de spus. Drept care, în materie de mașini, după Interstate 76 vom avea acum Interstate 82. Să așteptăm deci hainele epocii (să nu uităm că pe atunci Michael Jackson cînta destul de regulat), dansul, mașinile, viteza. Pastrînd tot ce era mai bun din jocul original, 182 va avea o atmosferă mult mai complexă decît 176 și 25 de misiuni incluzînd una în Las Vegasul anilor 80.





Cu toții am auzit de Bullfrog, dar oare care este cel mai jucat joc al lor? Mulți ar fi tentați să spună "Syndicate", dar nu este deloc așa, răspunsul corect este Populous. Motivul pentru care facem asemenea afirmații este apariția unei noi "odrasle" în familia Bullfrog, POPULOUS 3: The Beginning. Acum un an se anunța apariția pentru noiembrie, jocul nu a apucat să ajungă la ECTS dar asta contează mai puțin, important este că avem acum un Demo și asta ne asigură că nu vorbim în vânt.

Care este însă istoria Populous? Versiunea inițială a apărut în 1990 un excelent realizat real-time strategy ce avea să își pună amprenta pe evoluția viitoare a jocurilor din acest gen.

Jocul original plasa jucătorul în poziția de zeu, cu posibilitatea optării pentru o divinitate bună sau rea. Normal, zeul nu le dicta ordine oamenilor săi (followers), în schimb îi ajuta sau influența indirect evoluția lor. Orice intervenție costa mana, iar mana era puternic influențată de numărul de followers. Jocul a avut un succes pe măsură și merită plasat în panoplia jocurilor "istorice".

Să trecem însă la lucruri mai concrete despre a treia parte a seriei: Populous 3. De data asta jucătorul nu mai este zeu, este un shaman, un avatar al zeului, puterile sunt sensibil reduse în schimb influența este mult mai vizibilă, shamanul stă efectiv între oamenii săi. O singură putere divină și-a păstrat: shamanul nu prea moare, de fapt o face dar apare din nou, se reîncarnează în altarul său pe care și-l construiește la începutul fiecărui nivel. În continuare mana depinde extrem de mult de numărul de urmași ai șamanului, fie că ei se odihnesc în case, construiesc sau fac tot felul de trebușoare utile și plăcute vederii. Avem astfel de gestionat direct activitatea populației, precum și activitatea șamanului.

Populația este de bază, dar cum o facem să crească? Foarte logic, construim case sau colonizăm din barbarii ce se joacă pe hartă. Toate clădirile necesită pe lângă forța de muncă și ceva resurse, mai concret lemne, astfel că după ce teraformează omuleții fug la

tăiat lemne, iar toată activitatea arată extraordinar de distractiv. La fel de distractiv arată când luptătorii tăi fac prof o clădire inamică: sar prin ferestre, zgâlție pereții, sparg ușile, ce mai, Fane Spoitoru secund. Pe cât de ușoară este gestionarea clădirilor, pe atât de simplu stă treaba cu efectivele: avem țărani simpli, folosiți la construcții sau pentru a obține luptători (oameni simpli, din popor, antrenați în barăci) care sunt și ei de mai multe feluri, sau preachers (predicatori) care țin de vorba inamicii și îi pot chiar converti de partea ta. Cel puțin asta am văzut în demo, poate jocul complet va oferi mai mult. Interfața este ușor de utilizat, iar gestiunea vrăjilor este și ea lipsită de complexitate, mana este folosită la reîncărcarea vrăjilor și se oferă posibilitatea de a selecta ce vrăji să

încarcăm.

Vrăji noi se

dobândesc dacă șamanul sau câțiva oameni se roagă la idoli sau dacă șamanul se roagă la un templu după care va intra în el, fapt ce îi va aduce o vrajă pe care nu o are dar pe care o are inamicul.

Cât despre camera prin care urmărim acțiunea, nu se poate aduce nici un comentariu, sistemul este perfect, folosind mouse-ul și săgețile de pe tastatură ne putem uita la orice de oriunde, nivelele sunt complet 3D iar experiența oferită de joc este extraordinară. Mai mult decât atât nu puteam cere unui joc, chiar dacă s-a lăsat așteptat atât timp. Ah, era să uit, am fost puternic impresionat de cum sunt realizate meniurile de opțiuni ale jocului: pe un fundal auriu, cursorul mouse-ului este transformat într-o animație sub forma unui fulger ce este chiar o sursă de lumină ce va afecta umbra textelor din meniuri pe respectivul fundal.

Pentru final, o ultima

veste bună despre joc: nu cere prea mult hardware. Recomandările menționează un P200, 32MB RAM și DirectX6. O, deși minim este posibil chiar un P133 cu 16MB RAM. Dacă Populous: The Beginning va avea aceeași faimă și succes ca varianta originală nu vom afla decât după ce jocul va apare în magazine, însă putem afirma că demo-ul promite foarte multe și judecând după numărul de download-uri pentru acesta, nu cred că mă înșel.



ABE'S EXODUS



La E3 a putut fi vizionat un trailer movie din Abe's Exodus, ceea ce a putut oferi o idee despre ce să așteptăm în magazine în toamna lui '98. După ce a salvat Mudokonii, Abe credea că va avea ceva timp liber. Dar nu domnule, nu este de loc așa. SoulStorm Brew este tot ce este în mintea Glukkonilor, astfel că pantru a obține-o ei îl exploatează pe Mudokonii mai rău decât sistemul capitalist o făcea pe când era "exploatarea omului de către om". Abe nu poate sta indiferent în fața acestei situații, și împreună cu câțiva prieteni va încerca să pună capăt

opresiunii. Acesta doar este începutul.

Grafica din Exodus are aceeași calitate cu cea din Odyssey, dar sunt anumite elemente care trec de stadiul de continuare a poveștii. Personaje noi, cu mișcări și vocabular (GameSpeak) personal. Vor



apare și elemente sentimentale în comportamentul mudokonilor, veți da peste băieți sinucigași, furioși, agresivi, sau extrem de fericiți. Abe va face tot posibilul pentru a menține camarazii lângă el, singur nu poate termina treaba astfel că va tot trebui să îi roage să continue.

Cât despre Abe, el încă poate folosi alte creaturi în sprijinul său, va avea și el câteva mișcări noi, plus o abilitate extrem de utilă: invizibilitate. De asemenea, gazele emise de el într-un mod destul de "dorsal" și nepoliticos nu mai sunt doar un mijloc de comunicare, ci și o armă destul de periculoasă.

Pe lângă glukkoni, Abe și prietenii lui vor trebui să înfrunte inamici ca slig, scrab, și mai noii adversari fleetchet, slurg, flying slig. Sunt 8 nivele cu destule sub-nivele și zone secrete, Abe va vizita Necrum Mines, FeeCo Depot, Boneworks și chiar SoulStorm Brewery. Ce să



... așteptăm? Un joc antrenant și distractiv, puzzle-uri și pericole la tot pasul, percutum și personaje pline de personalitate.

TIBERIAN SUN

Jocul cu numele de mai sus este gata să fie lansat când citiți aceste rânduri, dacă nu a apărut deja. Iată 3 noi imagini din excelenta producție pe care Tiberian Sun o va reprezenta. Ele sunt de fapt o batalie, "pe scurt". Astfel, ca lucruri foarte interesante puteți remarca superbe turete din cea de a doua imagine și gardurile laser care protejează baza, așezate sub pod. Cum totul va putea fi distrus, nici podurile nu pot scăpa iar cea de a treia imagine prezintă zdrobirea sa ce va avea un efect de încetinire asupra următorului atac. Ghinionul celor din apărare însă: podurile se pot reconstrui oricând...



CONCURS

ENTER organizează un nou concurs pentru cititorii revistei PC GAMING

Acum premiul este un:

SCANNER ViewScan ARTEC

TRUE COLOR 24 biți

Interfață **PC**
4 programe de prelucrare a imaginii

Nume.....
Prenume.....
Adresa.....

RĂSPUNS.....



CONCURS

ÎNTREBARE

Care este adresa firmei **ENTER** ?

ENTER

COMPUTERS ELECTRONICS

Str. Jules Michelet nr.9
sector 1 - București

Tel: 659 75 20 659 75 50

Fax: 659 29 17

E-mail : enter@fx.ro

FIRMA NOASTRĂ VĂ OFERĂ
CALCULATOARE ȘI COMPONENTE
LA PREȚURI DE PRODUCĂTOR

GIANTS



Au făcut MDK și acum sunt înapoi. Interplay și Planet Moon Studios pregătesc un joc de acțiune/strategie sub numele de Giants.

Conflictul are loc într-o lume exotica ascunsă într-o nebuloasă gigantică. Pentru diferite motive, Sea Reapers, Meccaryn, și Giant Kabuto se întreg pentru a obține controlul acestei lumi. Conflictul inițial nu îl includea pe Kabuto, acesta fiind creat de Sea Reapers pentru a-l înfrînge pe Meccaryn, dar acesta este liber acum, luptînd pentru independența insulei. Sea Reapers, fosta rasă dominantă, s-au retras în mare, Meccarynii sunt o rasă extraterestră care are nevoie de

ceva expansiune pentru a-și repara navele, dar nu vor să fie deranjați și apar în calitate de cotropitori.

În timpul competiției, toate personajele vor trebui să lupte, cu slăbiciunile și avantajele fiecăruia. O alegere dificilă, cu ce rasă să jucăm. Reapers sunt ființe ethreale, pot străbate mările și posedă puteri enorme asupra elementelor naturii, Meccaryn pot călători rapid în spațiu, au arme puternice și umblă în haite, iar Kabuto pot sparge capul inamicului cu mîinile goale. Cu asemenea oponenti, conflictele sunt mai mult decît antrenante. Toate au șansă să reușească, dar oare veți reuși și voi?

ZAX



Poate ne era dor de un RPG?

Desigur nu conține răspunsul căci nimeni nu mă va opri să spun câteva vorbe despre Zax, un joc ce dintr-o perspectivă 3rd person aduce a Diablo (desigur ca aspect, calitatea grafică este mult mai amețitoare). Poate singura parte negativă ar fi data la care urmează să apară, sfîrșitul lui 1999. Zax este în primul rînd axat pe acțiune, interfața încercînd să asigure fluiditatea și rapiditatea comenzilor. Nu sunt lasate la o parte puzzle-urile, experiența fiind câștigată în misiuni ce folosesc și creierul nu numai reflexele. La tot

pasul secvențe animate, secvențe de voci ce punctează linia acțiunii. Zax este un soldat-explorator al imperiului galactic care naufragiază pe o lume necercetată, este rănit, și el și nava, care funcționează defectuos acum. Zax trebuie să își repare nava, sistemul solar fiind pe cale să fie ras de explozia unei nave. Experiența militară a lui Zax trebuie să își spună acum cuvîntul, are resurse limitate și pericole la tot pasul.

Isn't it about time
you got wicked?

WICKED3D™
BOARD COMPANY

VIGILANCE



Se apropie sfîrșitul de mileniu. Lumea o ia razna și tot mai mulți se apucă de terorism. Există însă o șansă, SION - Special Intelligence Operations Network, cei mai buni agenți anti terorism, oameni ca tine.

Sună poate a SpecOps, sau Rainbow Six, dar să fie ceva similar? SION constă în 8 oameni, fiecare cu o specialitate, fiecare fiind cel mai bun în ceea ce face (asasin, demolări, doctor, etc). În single player va trebui să conduceți SION, să coordonați echipa în 25 misiuni prin toată lumea încercînd să mai reduceți din teroriști. Veți utiliza peste 20 de arme și înfrunța peste 15 tipuri de inamici. O idee nouă este încadrarea morții personajelor în joc. Moare unul din oameni, eu pot continua, dar fără. mai greu dar merge, misiunile fiind flexibile din acest punct de vedere. Noutățile nu se opresc aici, iar domeniul care ne oferă surprize este jocul în multiplayer (se va juca

în cadrul serviciului online HEAT). Se observă o tentă de apropiere către RPG, jucătorii își iau o identitate, inițial avînd îndemînări limitate.

O altă idee absolut nouă este LEDO, Limited Edition Digital Objects. Ceva de genul schimb între obiectele existente în joc. Se promit pentru multiplayer peste 100 de arme, de folosit vîndut sau schimbat. Nu se știe ce planuri sunt cu moartea personajului în multiplayer, dar în mod sigur o apăsare a barei de spațiu nu va mai fi totul. Aspectul jocului aduce puțin a Tomb

Raider, astfel ne vom bucura admirîndu-ne mișcările maiestuoase pe care le facem în joc. Este folosit Any-world, un engine 3D ce va oferi posibilitatea de creare a unor lumi foarte realiste și dinamice. Cu toate acestea să nu încercăm Vigilance cu Quake sau Tomb Raider, este un joc nou și original.



TOP PRILE



LOC	TEN	NUME JOC	TIP JOC	TIMP	SCOR	PREZ	DEMO
1 (1)	●	STARCRAFT	RTS	2	90	7	9
2 (2)	●	COMMANDOS:BEL	RT Tactics	2	95	9	8
3 (3)	●	QUAKE 2	3D Shooter	2	-	-	-
4 (-)	▲	CARMAGEDDON	Driving	1	-	-	-
5 (5)	●	AGE OF EMPIRES	RTS	2	91	2	-
6 (9)	▲	UNREAL	3D Shooter	2	93	8	-
7 (7)	●	QUAKE	3D Shooter	2	-	-	-
8 (4)	▼	WORLD CUP 98	Sport	2	91	9	9
9 (6)	▼	TOTAL ANNIHILATION	RTS	2	96	3	-
10 (-)	▲	RED ALERT	RTS	1	-	-	-



TOPUL REDACȚIEI

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	RAINBOW SIX	3D Shooter	91
2	RAINBOW SIX	3D Shooter	91
3	ACTION QUAKE 2	3D Shooter	91
4	DELTA FORCE	3D Shooter	-
5	STARCRAFT	RTS	90

TEN - Tendința jocului în top
TIMP - Numărul de luni în top
PREZ - Numărul în care a fost prezentat
DEMO - Numărul în care este demo-ul



TOPUL VÎNZĂRILOR

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	DUNE 2000	RTS	51
2	NEED FOR SPEED 3	Driving	93
3	WORLD CUP 98	Sport	91
4	KNIGHTS-MERCHANTS	RTS	-
5	PANDEMONIUM 2	-	-

Personal ce mă surprinde la topul lunii acesteia este în primul rând lipsa jocurilor noi. Poate și din cauza timpului alcatuirii topului sau a mai știu eu ce, lipsesc din vârful clasamentului cititorilor jocuri ca Rainbow Six, Final Fantasy 7 sau Urban Assault. Cam tot ce se află acolo are câteva luni bune la activ și sincer să fiu...hai să trecem la jocuri mai noi.

Pentru a participa la topul lunii, este necesar și suficient să decupați acest talon, să completați pe el primele voastre 5 favorite în materie de jocuri și detaliile personale și să îl trimiteți pe adresa redacției

Nume & Prenume:

Adresa:

Locul 1

Locul 2

Locul 3

Locul 4

Locul 5

PC GAMING.EXE

PESTE 30 DEMOURI/PATCHURI/UTILITARE

CUM PORNESTE Luați CD-ul în mîna dreaptă. Cu mîna stîngă apăsați butonul de la CD-ROM pentru a-l deschide. Puneți CD-ul din mîna dreaptă în drive, cu fața scrisă în sus. Scoateți degetul din CD. Apăsați cu oricare dintre mîini butonul de la CD-ROM pentru a-l închide. Așteptați puțin. Folosind Windows Explorer-ul duceți-vă pe drive-ul care reprezintă CD-ROM-ul. Executați un dublu-click pe numele de cdgaming.exe. Dacă așa nu ați nimerit, după ce introduceți CD-ul și închideți drive-ul dați din Windows START apoi RUN și scrieți litera CD-ROM drive-ului vostru urmată de :\\cdgaming.exe De exemplu dacă CD-ROM drive-ul vostru este D scrieți la RUN D:\\cdgaming.exe Dacă tot nu ați reușit încă...

UTILITARE

DIRECTX 6.0
HYPERSNAP DX
NETSCAPE 4.5
SMACKER
WINRAR 2.04
WINZIP 7

DEMO

AOE: RISE OF
ROME
DELTA FORCE



ESCAPE ODT
GRAND PRIX
LEGENDS
HERETIC 2

DEMO

INFINITE WORLD
NEED 4 SPEED 3



POPULOUS 3
RAGE OF MAGES
SCARS
SNOW WAVE
SPEED BUSTERS
SUPER BIKE
TOP GUN



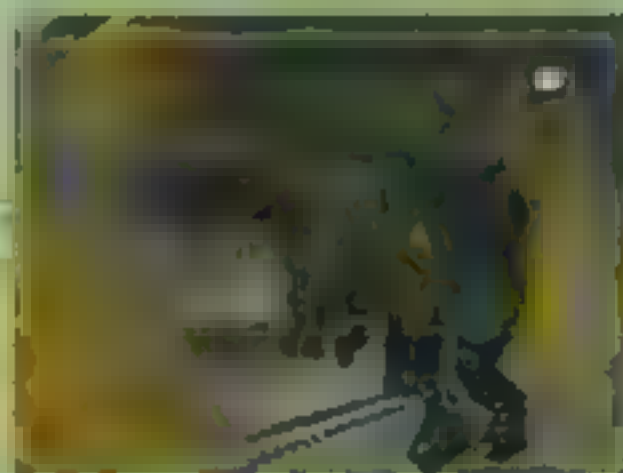
VIGILANCE
WARBIRDS 2.5

DEMO

WORLD WAR 2
FIGHTERS

PATCH

BLADE RUNNER
LODE RUNNER
QUAKE 2 3.20
RAINBOW SIX

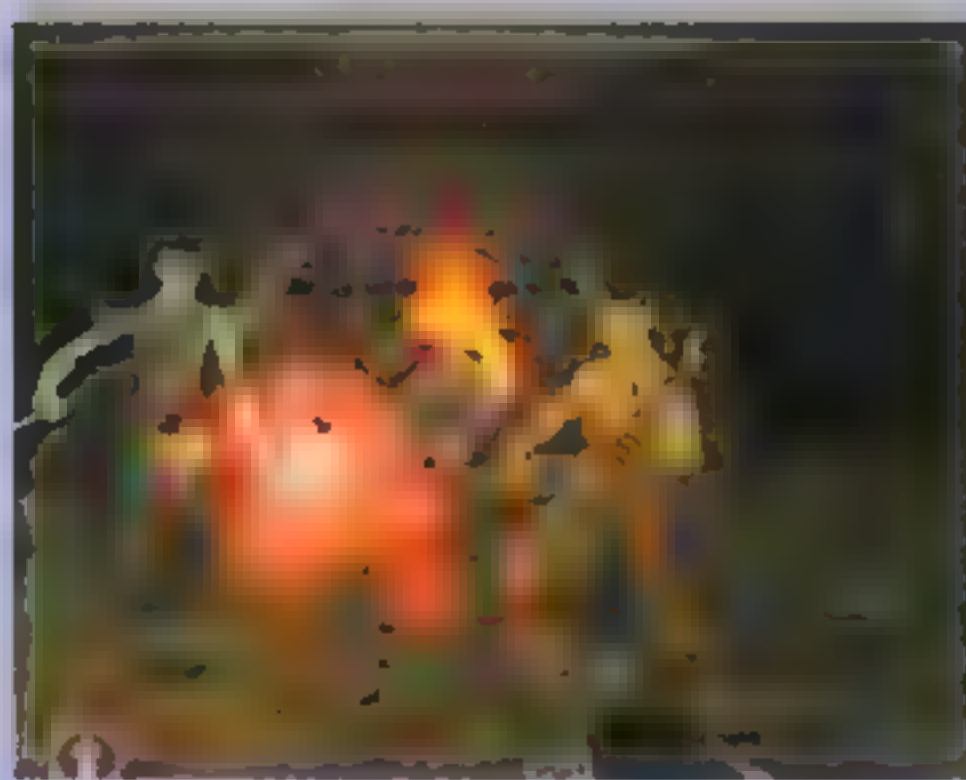


SHOGO MAD
UNREAL

QUAKE 2

ACTION QUAKE 2
SKINS
ACTION QUAKE 2
MAPS

VĂ RECOMANDĂM DEMO-URILE



HERETIC II

O producție cu adevărat excelentă a firmei Activision. O combinație interesantă de 3D Shooter cu un 3rd person view, o abordare originală, nemaîntîlnită la nîd un joc de acest gen. Îl recomandăm!



GRAND PRIX LEGENDS

Este unul dintre cele mai apreciate simulatoare formula 1 la ora aceasta. La concurență pentru locul 1 cu Grand Prix Monaco al firmei Ubisoft. Voi decideți care este mai bun.



DELTA FORCE

Noi în ultimul timp avem o mare manie. 3D Shootere realiste se numește ea. Delta Force se încadrează în această categorie dacă fiți siguri că l-am jucat în disperare. De ce să nu îl încercați și voi nu?



SHOGO

Avem aici ceva destul de ciudat dar atractiv. Poți umbla într-un robot imens controlîndu-l, poți merge pe jos, poți trage cu pușca dar dacă ai nevoie poți în liniște să tai și gîtul. Încercați-l. La noi a avut impact total.

DE AICI ACTIVĂȚI

Fiecare buton din partea stîngă a browser-ului denumeste una dintre secțiunile specifice din cadrul său. Astfel, prin apăsarea butonului DEMO va fi activată selecția de demo-uri în cadrul ferestrei centrale. Butonul APLICAȚII va aduce în centru programele utilitare de grafică, sunet sau altele care sunt prezente pe acest CD. Butonul PATCH vorbește de la sine despre întrebuintarea sa, dîndu-vă posibilitatea de a instala mini-imbunătățiri la jocurile voastre favorite. La Q2 Mania se găsește cel mai tare mod de Quake 2: Action Quake 2 și multe utilitare Quake 2.



În acest loc sunt prezentate imagini din jocul, utilitarul sau add-onul care este selectat. Dacă dați click pe această imagine va fi expusă una mult mai mare

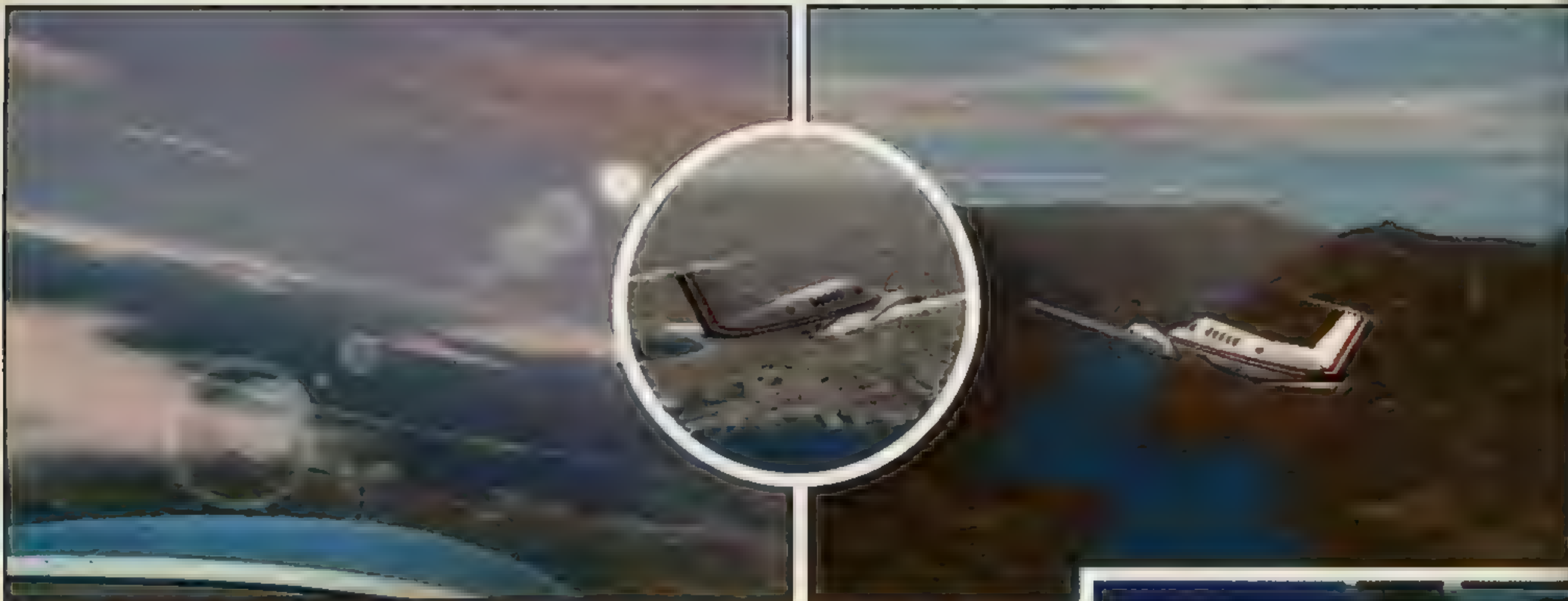
Apăsînd pe aceste butoane puteți vizualiza alte imagini

De aici se lansează programul de instalare al aplicației selectate

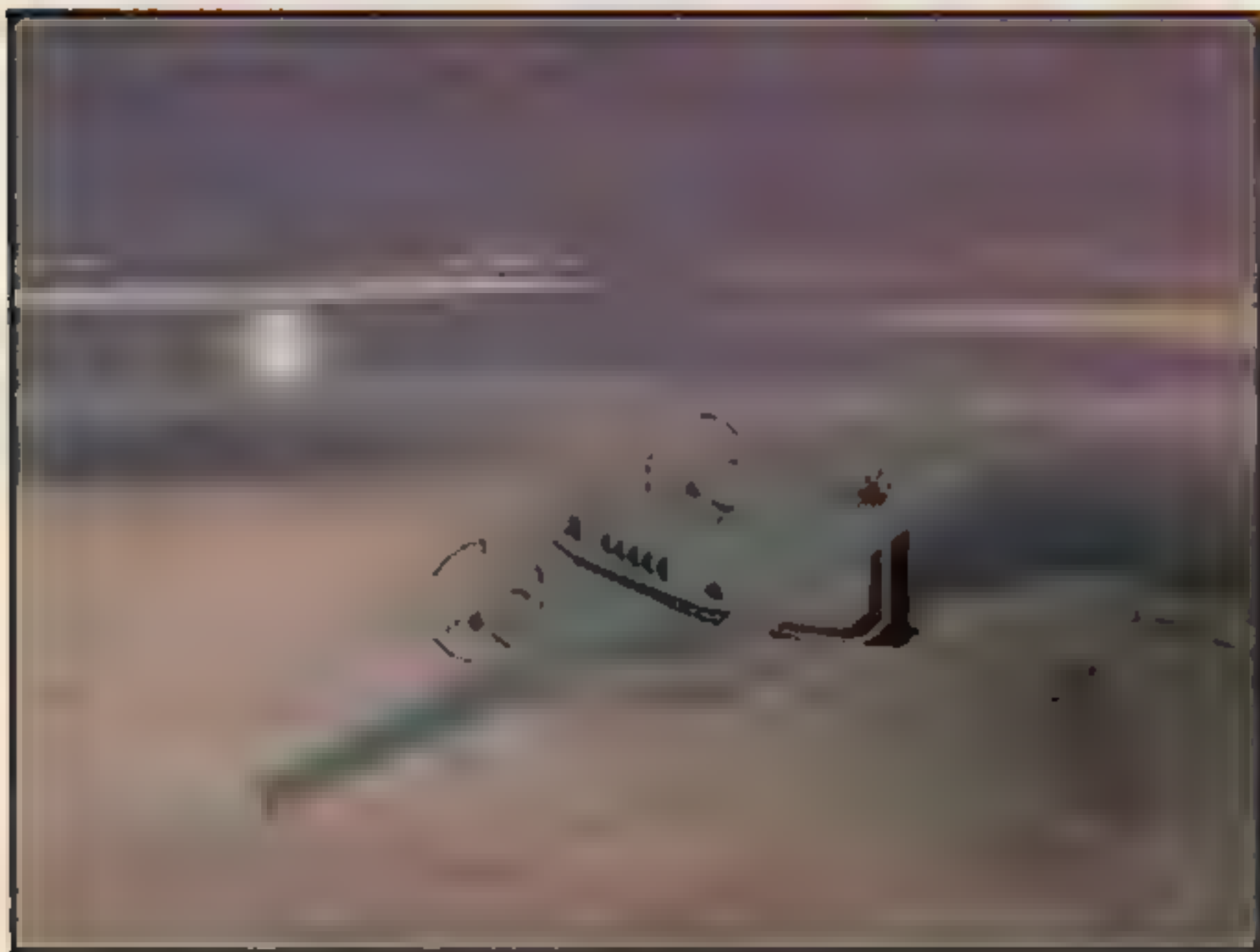
Text care vă informează, cît de cît, asupra aplicației pe care ați selectat-o

Un buton foarte folositor să treceți browser-ul în background în loc să-l închideți

Se apasă înainte de culcare



PRO PILOT 99



Distribuitoare: Sierra **Tip joc:** Sim zbor **Prima impresie:** Nu prea bună **Seamănă cu:** ProPilot **Redactori:** Mihai Dobrică

In Martie '98 când primul Pro Pilot (PP98) a apărut pe piață, mulți comentatori au văzut în acest simulator de avioane personale un proiect imens cu facilități noi și interesante, un simulator ultrarealist care ar putea

sparge monopolul Microsoft Flight Simulator. Acest entuziasm a dus la supraaprecierea jocului, care a primit note prea mari (eu însumi i-am acordat nota 86 și acum consider că merita maxim 75) și astfel s-a vândut în peste 400.000 de exemplare. Și iată că Dynamix (Sierra) vor să

scoată pe piață Pro Pilot '99 (PP99), o versiune care nu se deosebește prea mult de PP98 și care aduce în plus suport 3Dfx și elimină bug-urile predecesorului. Va dați seama de consternarea celor 400.000 de deținători PP98 care acum trebuie să plătească din nou pentru ceea ce trebuia să fie PP98. Lansarea jocului PP98 "a fost o decizie de afaceri și nu vrem să repetăm această greșală" afirmă producătorii. Să sperăm că nu vor repeta greșala și că PP99 va merita banii, deși această afirmație venind din partea unor programatori care au vândut un joc neterminat și pe care nu au fost în stare să-l termine în aproape un an, nu este cine știe ce garanție.

Ce aduce nou PP99

În primul rând PP99 aduce suport pentru plăci compatibile Glide 3D (3Dfx - Voodoo, Voodoo2, Rush, Banshee). În general grafica va arăta mult mai bine și va beneficia de efecte 3D speciale astfel că norii vor fi realiști, va exista ceață, efectul sclipirii soarelui va fi vizibil și terenul nu va mai arăta atât de pixelat de la altitudine. O altă veste bună este introducerea unui manual "al jocului" (pe lângă manualul de zbor)

care va descrie în detaliu folosirea meniurilor, comenzile avioanelor, crearea unui plan de zbor, etc. Totuși după părerea mea cea mai mare îmbunătățire pe care PP99 o va aduce se datorează colaborării strânse între producători (Dynamix și NAFI - Asociația Națională (USA) a Instructorilor de Zbor. Efectele acestei colaborări se va manifesta în toate aspectele jocului, care va fi mai bine structurat și, mai ales, va conține un sistem de help online și lecții de zbor create de NAFI. În momentul de față NAFI are acces la toate informațiile privind PP99 și se ocupă de testarea jocului - deci nu ar trebui să ne surprindă dacă una din versiunile viitoare de Pro Pilot va fi atestată ca unele aprobate de instructori. Aria de acoperire a PP99 a fost extinsă astfel încât să cuprindă pe lângă spațiul Statelor Unite și zona lacurilor din Canada și Europa de vest (Irlanda, Marea Britanie, Spania, Portugalia, Franța, Germania și Italia), totalizând peste 4300 de aeroporturi redată cu fidelitate precum și orașele mai importante din țările amintite. Totuși jocul nu va suporta încă zboruri trans-atlantice. PP99 aduce și un nou avion - un model de antrenament cu un singur motor - Cessna C172R.

Ce nu aduce nou PP99

Sigur nu îmi propun să fac aici o prezentare a PP98, ci voi sublinia numai aspectele care trebuiau schimbate la PP99. În primul rând grafica rămâne destul de slabuță și bătută în cuie, oricât de așteptat ca PP99 să lucreze măcar cu o adâncime mai mare a culorii, dacă nu și să permită alegerea rezoluției. Lecțiile de zbor vor fi în continuare neinteractive cu programul (filme .AVI), deci nu veți putea învăța cum să faceți o manevră de pilotaj în timpul simulării. În general jocul nu este o noutate în nici o privință față de PP98 ci doar au fost aduse mici îmbunătățiri. Dacă posesorii de PP98 primesc o reducere de 20\$ la cumpărarea PP99.



LECTRONIC ARTS

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT



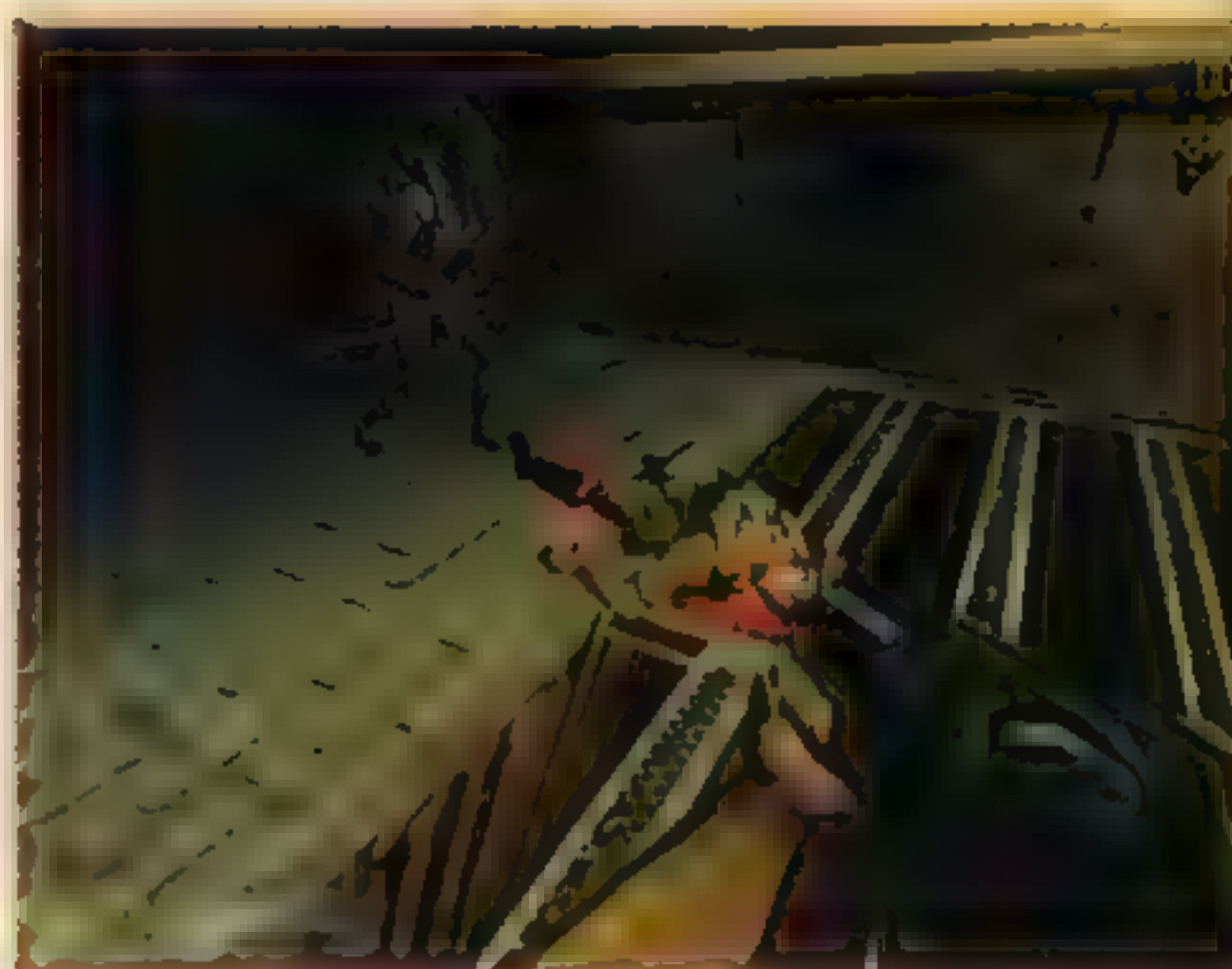
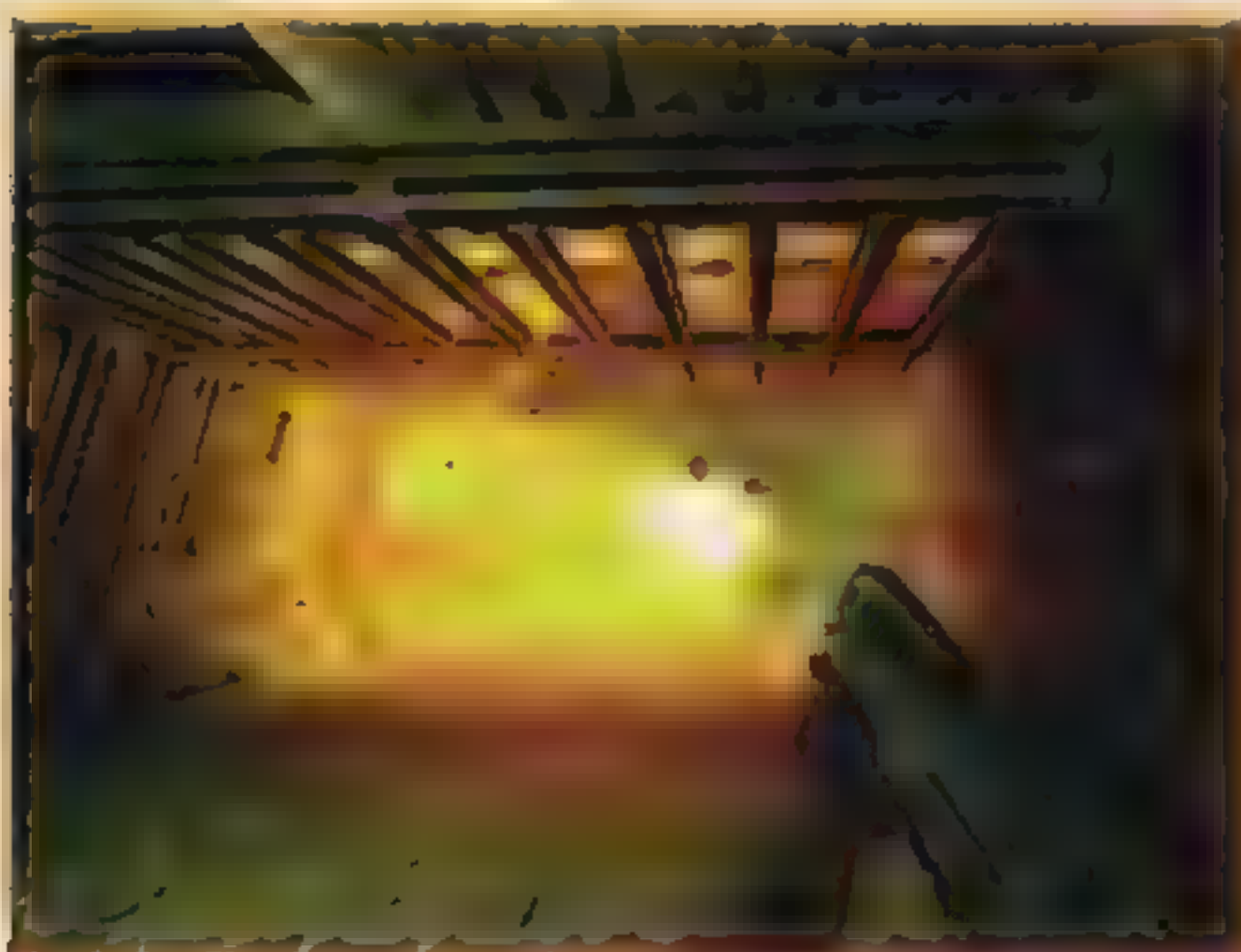
MANAGER
FOOT SQUAD MANAGER
CLASSIC
FOOT ROME IN THE
WORLD CUP 98
KEND CLASSIC
LBA 2 CLASSIC
NBA 98 JOYPAD
NEED FOR SPEED 3
NEED FOR SPEED II
CLASSIC
NHL 97 CLASSIC
NHL 99
PRIVATEER 2 CLASSIC
QUEEN: THE EARL
SIN SAFARI
SYNDICATE WARS
CLASSIC
THE ARSENAL C&C
RED ALERT & AFTER
MATH (DOUBLE PACK)
THE TOURNAMENT
COURSES AND ON
THE TPC COURSES
AND ON
THEIR HOSPITAL
CLASSIC
TIGER WOODS 99
ULTIMA COLLECTION
ULTIMA ONLINE
USNF 97 CLASSIC
WARGAMES
WING 4 CLASSIC
WORLD OF COMBAT
2000
X FILES THE GAME

Concept and design by
X GAMING

BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREȘTI. TEL 092.566.510 FAX: 6795742





ALIEN VS PREDATOR

Distribuitor: FOX Interactive **Tip joc:** 3D Shooter **Prima impresie:** Buna
Seamănă cu: Mai nimic din ce-am văzut **Redactor:** Dan Dimitrescu



Deși poate pare o altă încercare palidă de a scoate bani din niște licențe de film, Alien Vs Predator este în opinia mea unul dintre cele mai promițătoare 3D shooter-e "clasice" ale acestui final de an, atât ca multiplayer cât și pentru jucători solitari.

Jocul nu este o noutate, acum cîțiva ani existînd o versiune foarte de succes pe consola Jaguar (disparută între timp), care însă evident nu a apărut pe la noi. Scenariul (nu l-aș numi chiar adînc) se învîrte în jurul unei colonii umane (Pandora) în care oamenii cercetează și efectuează experimente genetice pe Alien-i (chiar cei din filmul cu același nume) în scopul creării unei arme (războinic) biologice perfecte. În același timp, pe planetă eșuează o navă cîrînd cîțiva Predatori, ce sunt capturați și încarcerați. Totul merge bine (pentru umani) pînă cînd în urma unui sabotaj, toți extraterestrii încep să-și facă de cap prin colonie, moment în care intervine jucătorul.

Actorii principali

Unul din principalele atu-uri ale jocului îl constituie opțiunea între cele trei personaje pe care o are jucătorul. Modul de abordare al acțiunii este total diferit de la unul la altul, iar 50 de nivele mi se par destul de multe chiar fără această variație. Dar jucătorul va avea posibilitatea să reîjocă jocul din altă perspectivă, că să nu mai vorbim de posibilitățile apărute la multiplayer.

Alien

În urma experimentelor genetice efectuate cu embrioni de Alien-i, a fost creată o variantă un pic "îmbunătățită" a Xenomorph-ului extraterestru. Îmbunătățirile nu sunt numai de natură biologică, există se pare și posibilitatea să se transforme într-un Xenoborg (orice ar mai fi și asta).

În calitate de Alien jucătorul trebuie să distrugă toată rămășițele oamenilor pe planeta în cauză, pentru

că aceștia reprezintă un pericol evident pentru cuib. În final, trebuie să găsești o cale de a porni spre alte zări, pentru a răspîndi mai departe "veștile" despre invazia extraterestră.

La dispoziția lui nu se afla prea multe arme, ba chiar nici una în sensul obișnuit al cuvîntului. Nu poate ține în "mîini" arme, dar le poate distruge pe cele le găsește abandonate, negîndu-i astfel inamicului posesia lor.

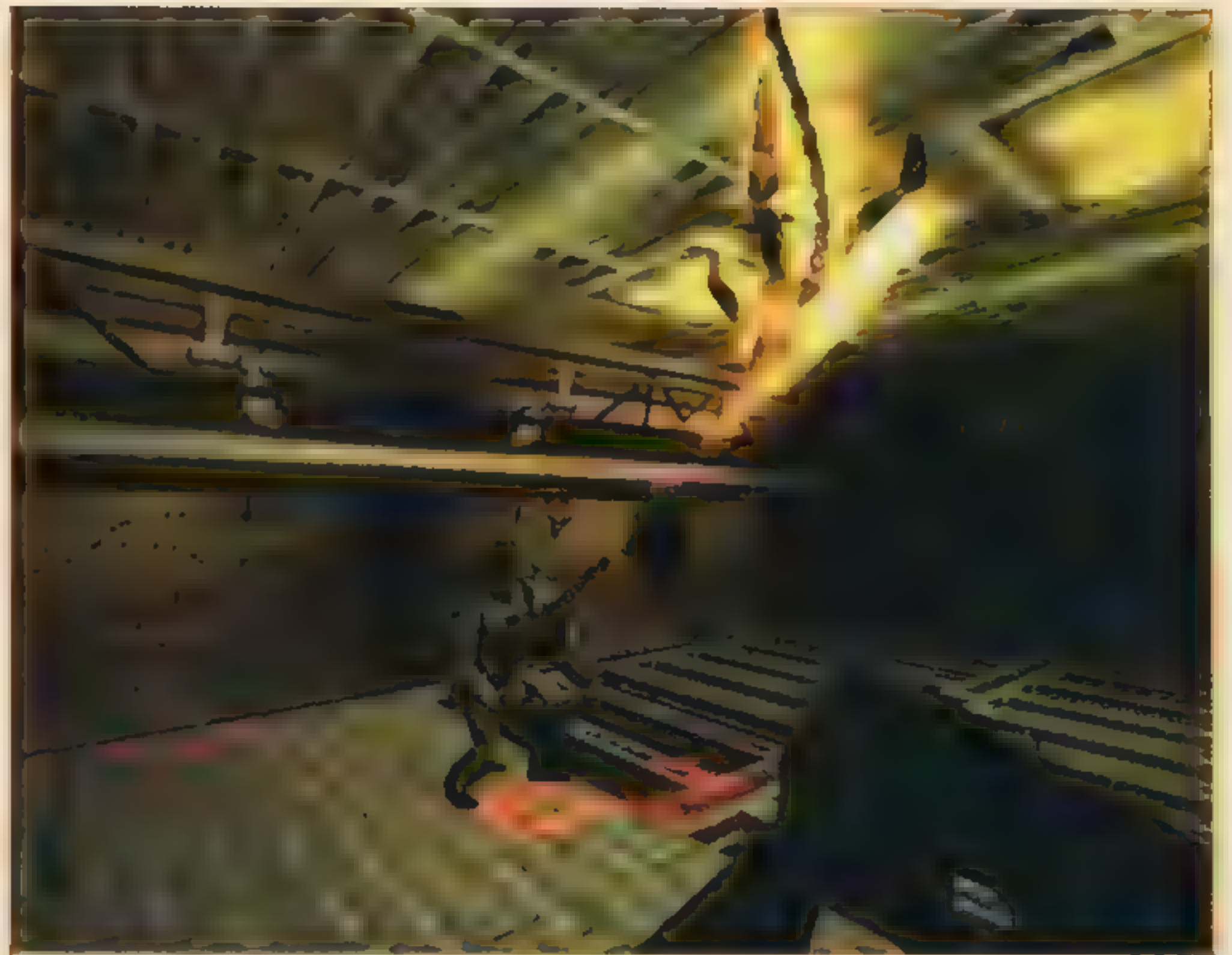
Alien-i pot însă să lovească inamicul cu coada și cu ghearele, să atace cu saliva acidă și să muște cu celebra gura "dublă". Nu trebuie să uităm nici de sîngele acid care pune în pericol pe oricine are tupeul să-l ronească de aproape pe unul dintre ei. Deși este lipsit în general de arme cu rază mare de acțiune, Alien-ul are de partea sa viteza extraordinară, care combinată cu salturi mari îi poate aduce orice pradă la îndemîna. Datorită agilității sale deosebite, el se poate mișca atât pe podea cât și pe tavan și pereți, deci trăsătura sa de bază este mobilitatea. Pe parcursul nivelelor

Alien-ul nu capătă noi arme ci devine mai puternic, mai rapid și mai agil. În final este chiar posibil să găsească mecanismul necesar să-l transforme în Xenoborg, devenind astfel cel mai puternic dintre jucători. În fine trebuie menționat că Alien-ul are o vedere de tip insectă (după cum s-a putut vedea în Alien 3), care îi conferă un câmp vizual mai larg decît celorlalte specii (în jur de 120 de grade, față de 90), și niște simțuri speciale, care combinate cu agilitatea sa neîntrecută îi permit să pîndească și să atace inamicul după voie.

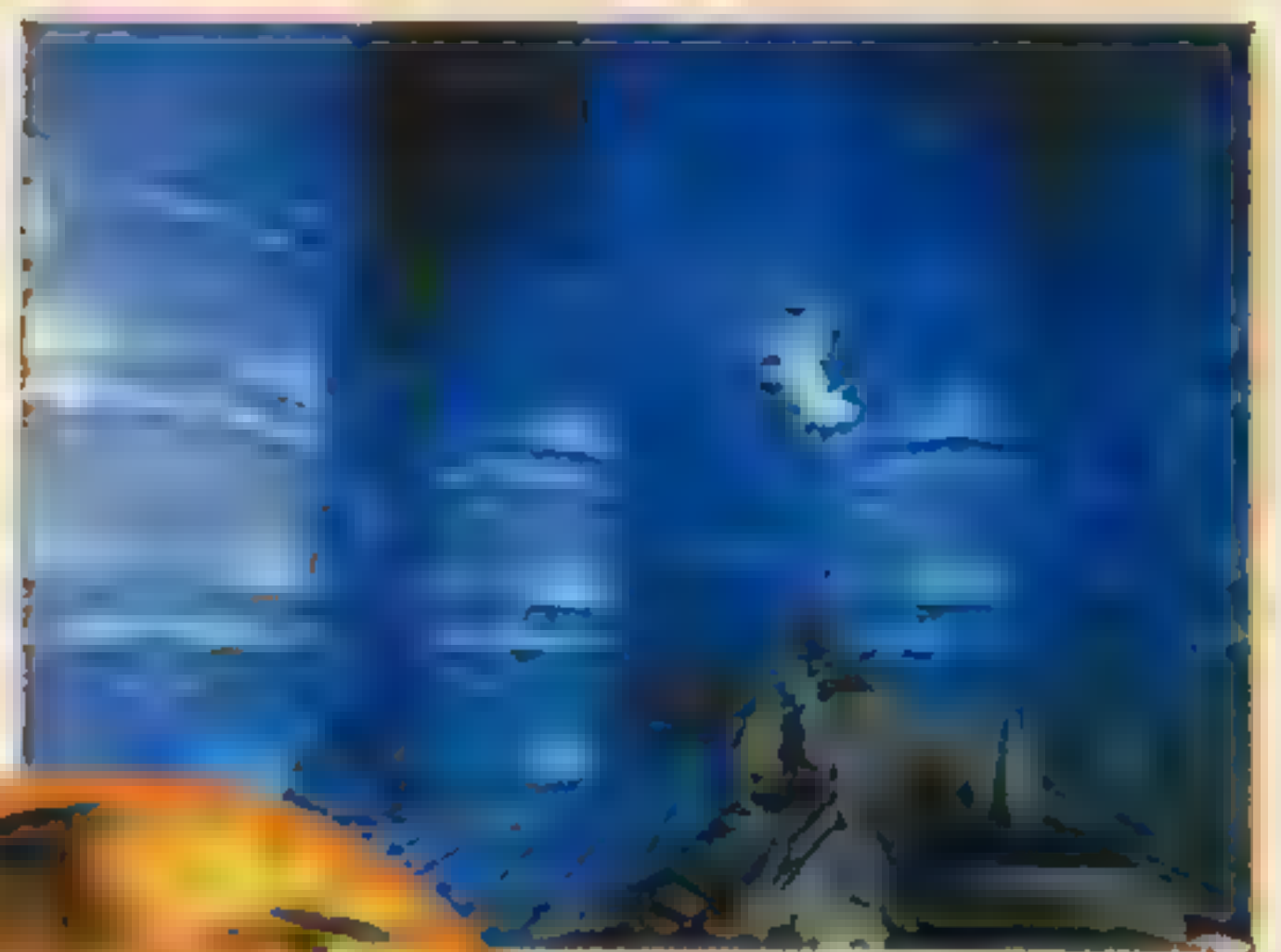
Predator

Prădătorul nostru este o ființă onorabilă (în sensul în care înțelege el acest cuvînt), un vîntor de plăcere care trăiește să pare pentru a ucide. Capturat de oameni în momentul prăbușirii navei proprii, s-a trezit liber în momentul sabotării sistemului de securitate. Scopul său este unul singur, să plece cît mai repede de pe această planetă, pentru a putea viîna în continuare de plăcere (vă amintiți poate de tro-





feele pe care le aduna în filme) și nu pentru a supraviețui. Dar cum lucrurile nu stau chiar atât de simplu, Predator-ul va trebui mai întâi să adune o parte din piesele navei sale care au fost demontate pentru studiu de oamenii de știință locali. O altă sarcină ar fi eliberarea camarazilor săi, sau dacă aceștia nu au supraviețuit, răzbunarea lor. De asemenea, nu se va supăra nimeni dacă pe drum el va hăcuți câteva zeci de pușcași marini și Alien-i. Armamentul Predator-ului, care trebuie să îl recupereze din laboratoarele umane, este compus atât din arme pentru luptă corp la corp (cuțitele de pe mâini, lance) cât și din artilerie (pistol, pușcă, din nou lancea, tunul cu plasmă de pe umăr, lansatorul de discuri).



Engine-ul grafic la cel de la Rebellion este un pic mai capabil decât Quake 2, în sensul că permite ceață și alte efecte implementate în jocuri mult mai recente. Lumini dinamice, lumini colorate, reflexii, umbre, transparență, totul pare să fie implementat la locul lui. În timpul luptelor lucrurile devin și mai spectaculoase datorită exploziilor

Prădătorul este o creatură a întunericului, care folosește un sistem de înveliș-invizibilitate și o agilitate superioară omului (dar inferioară Alien-ului) pentru a lovi pe neașteptate. Are la dispoziție mai multe sisteme de vedere, dintre care cel mai cunoscut ar fi cel termic-infraroșu, prezent și în filme. Atenție însă, Prădătorul nu poate detecta și Alien-i folosind acest dispozitiv, pentru că acesta are simțurile reci și deci nu se deosebește de mediul înconjurător.

Calul Marine

Din fericire pentru jucătorii care vor alege să joace acest rol, nu este vorba de soldații lui Arnie din filmul Predator ci de Infanteriștii Marini (spațiali) din seria Alien. Personajul tău tocmai s-a întors dintr-o misiune solo în care și-a folosit majoritatea proviziilor și găsește baza în ghearele extraterestrilor. Ca scop mare și nobil pușcașul are de recuperat cele 5 discuri cu înregistrări ale cercetărilor efectuate în bază, pentru a afla ce a provocat tragedia. După aflarea acestei taine de nepătruns, singurul lucru care ți mai rămâne de făcut este

pornirea sistemului de autodistrugere a bazei, pentru ca nu cumva cel care câștigă să fie jucătorul Alien (se pare că Predator-ul este un simplu spectator nevinovat în toată această treabă). Desigur, există și posibilitatea ca Marine-ul să vrea să o ștergă el însuși din colonie, dacă nu cumva a aflat ceva mult prea șocant despre el însuși din înregistrările găsite.

Deși fizic nu este foarte puternic sau rezistent (comparativ cu ceilalți) pușcașul are la dispoziție cel mai numeros și devastator arsenal: auto shotgun, pușcă cu plasmă, mitralieră "inteligentă" (50 de gloanțe pe secundă, auto-ghidate spre țintă), lansator de rachete, lansator de grenade (cu mai multe variante de muniție), aruncător de flăcări și o mitralieră dotată și cu lansator de grenade ca add-on (după modelul puștilor de asalt de azi). Binenteles, lista finală a armelor celor trei clase o vom avea odată cu apariția jocului pe piață.

În afară de arme, Marine mai are la dispoziție și armuri și medikit-uri, iar pentru conștientizarea situației un

aparat pentru amplificarea luminii (vedere pe timp de noapte de tipul celor folosite în ziua de azi) și un senzor de detectare a mișcării.

Deathmatch

Indiscutabil cel mai interesant și original capitol al jocului îl vor reprezenta sedințele multiplayer între jucători de specii diferite. Cum numărul maxim de jucători admiși se pare că depășește 16, se vor putea recrea situații interesante din filme și nu numai. Farmecul jocului vine din tacticile diferite specifice fiecărui personaj și la nevoie se poate găsi un raport potrivit între numărul de jucători din fiecare rasă. Există se pare posibilitatea abordării unor partide de Capture The Flag și alte jocuri pe echipe, ceea ce va spori mult interesul jocului pentru cei cu rețele mari.

Scenariu în tunel

Probabil că jocul acesta nu ar face foarte mulți bani dacă nu ar fi atât de impresionant din punct de vedere vizual, audio și fizic.

Modelul fizic este și el destul de bine realizat, jocul putând chiar folosi capacitățile "3D Now!" de pe K6-2 în acest domeniu. Apa este modelată cu suprafața poligonală mișcătoare, cu curenți subacvatici, obiectele se rostogolesc și se ciocnesc în mod realist. Un exemplu concludent ar fi o modalitate de a arunca grenade "cu efect", acestea învârtindu-se în aer pentru a ajunge după un colț periculos. Personajele jocului capătă și ele aceeași atenție, astfel încât fiecare dintre ele poate fi rănit chiar la nivelul unui singur deget.

TRESPASSER

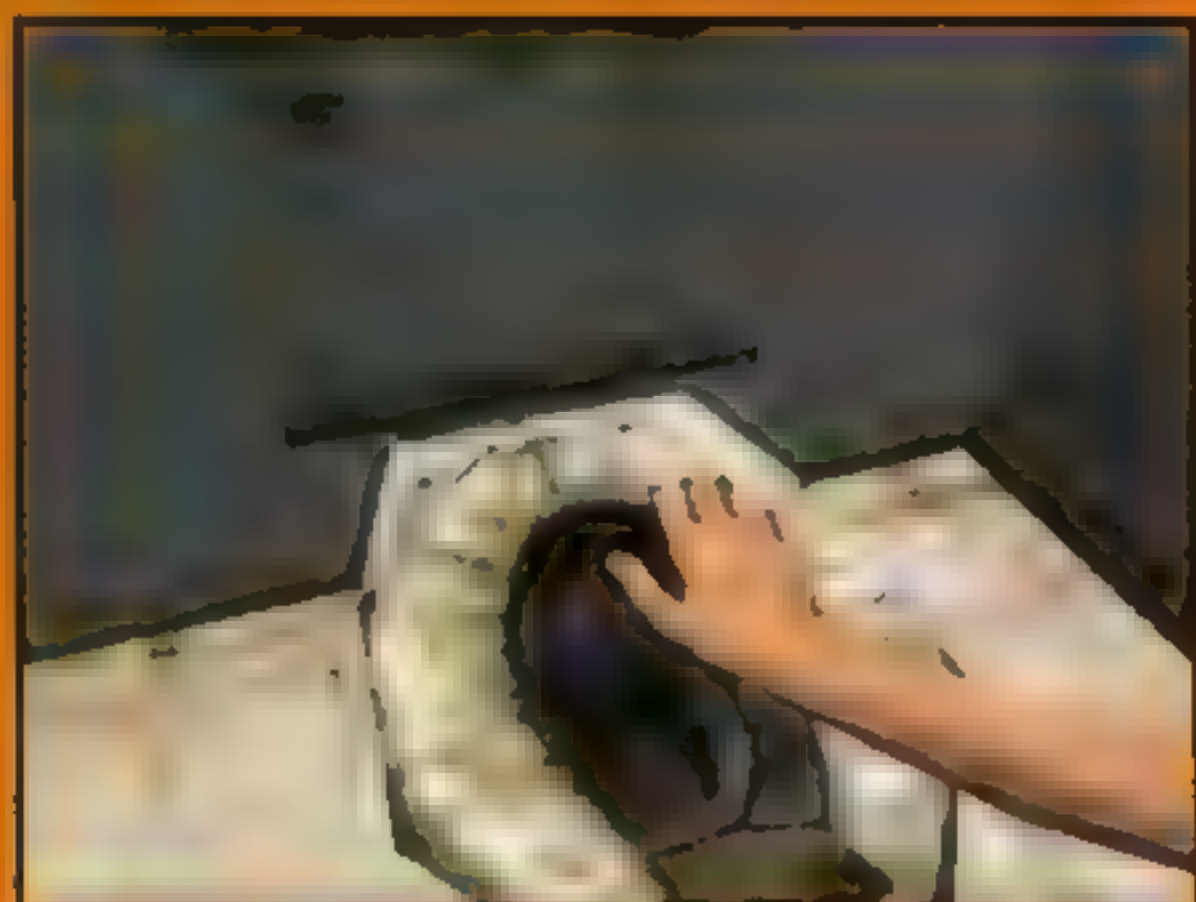
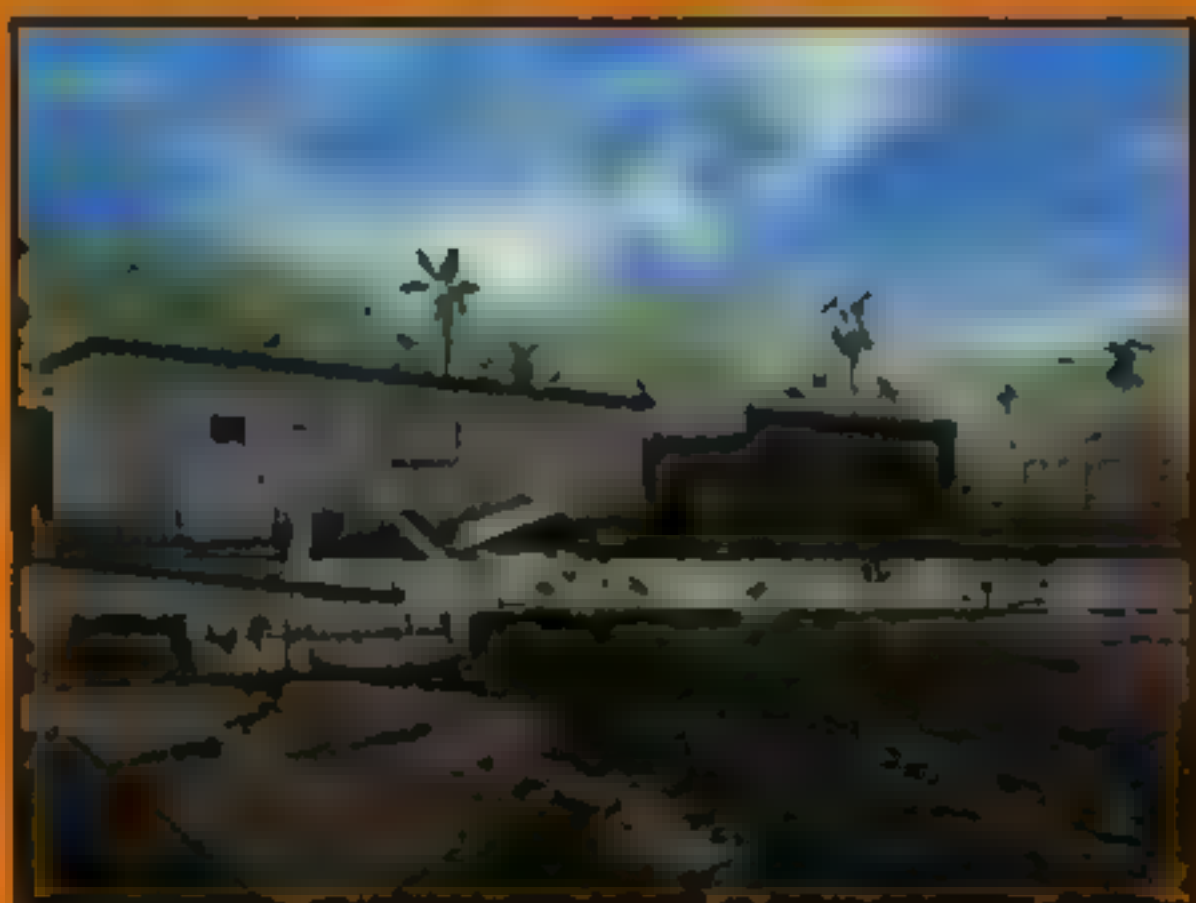
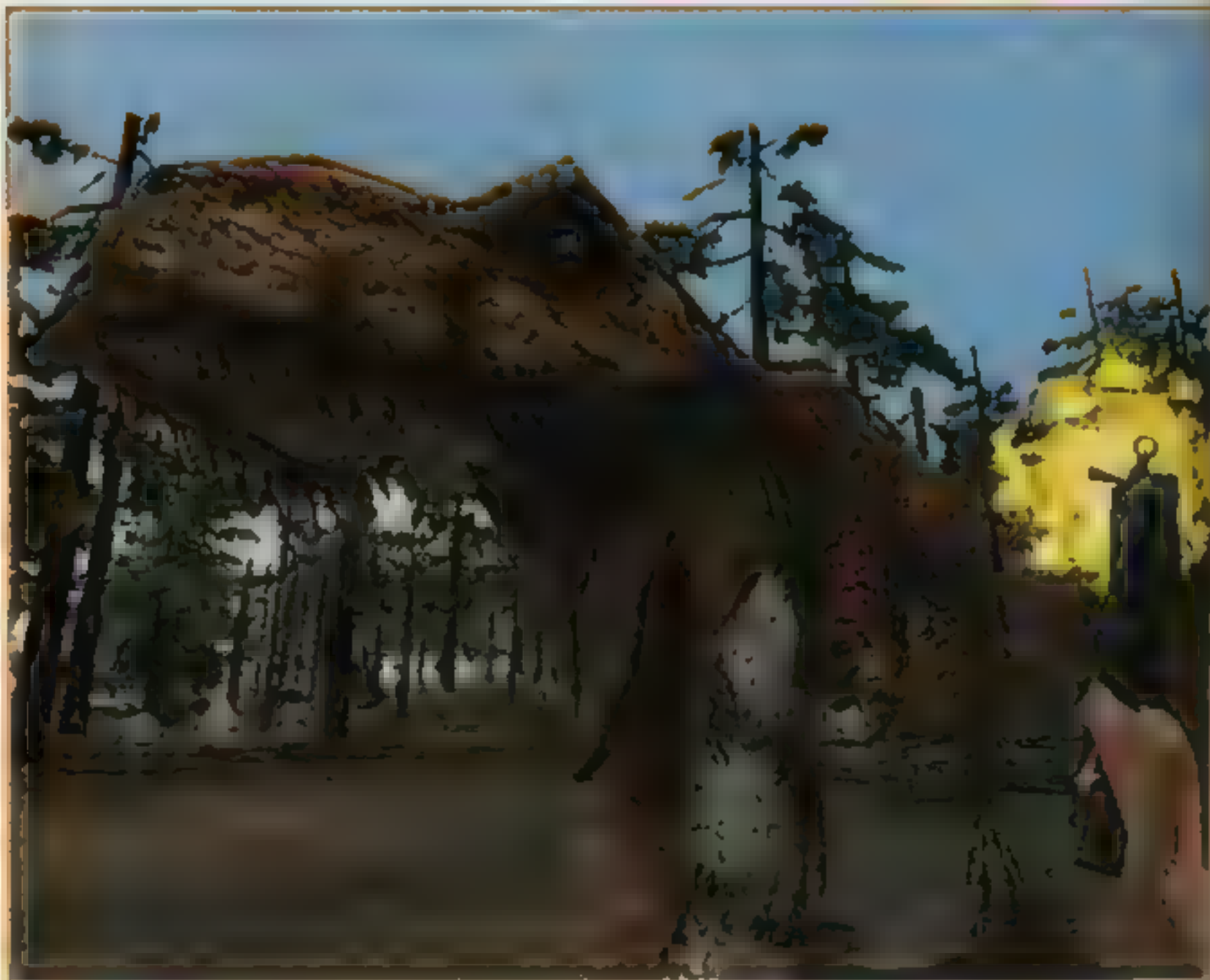


Distributor: Electronic Arts **Tip joc:** 3D Shooter **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Mai nimic vechi **Redactor:** Cristi Radu

Foarte mulți probabil că ați auzit de Steven Spielberg. Însă cred că puțini dintre voi știu că pe lângă faptul că Spielberg este un foarte bun regizor el este și un pasionat al jocurilor pe calculator. Și probabil cum ar fi făcut oricare dintre noi dacă am fi avut suficienți bani, a înființat firma DreamWorks Interactive specializată în producerea de jocuri pe calculator. Primul lor proiect trebuia să fie cel mai bun dacă nu chiar cel mai bun. Așa s-a născut ideea creării jocului Trespasser care are bineînțeles trimiteri către filmul cu cel mai mare succes la public creat de Spielberg: Jurassic Park. Jocuri cu dinozauri s-au mai făcut (cel mai apropiat de Trespasser fiind probabil Turok), însă nici unul nu a reușit să se impună mai mult decât un joc mediocru pînă acum. Singura soluție acceptabilă pentru crearea unui nou gen de joc a fost aceea de a crea nici mai mult nici mai puțin decât un univers în miniatură, mai bine zis o insulă, în care fiecare obiect să aibă proprietățile pe care te aștepti să le aibă: lemnul să ardă, pietrele să facă valuri cînd le arunci în apă, noroiul de pe jos să îți imprime

urmele după ce ai trecut prin acel loc. Toate aceste deziderate par normale pentru orice producător care vrea ca jocul său să fie cel mai bun și cel mai inovativ. Drumul de la machetă la produsul final este însă presărat cu multe obstacole și echipa de programatori de la DreamWorks a înțeles repede că pentru a-și atinge scopul au nevoie de tot ce este mai bun din domeniul calculatoarelor. Din punct de vedere al hardware-ului

aceasta înseamnă că PC-urile dotate cu Pentium II și acceleratoare 3D sunt absolut necesare. Însă mai trebuia ceva pentru ca rețeta să aibă succes. Acest ceva este Seamus Blackley adus în echipa DreamWorks de la firma LookingGlass care nu mai necesită nici o prezentare căci singura enumerare a jocurilor Flight Unlimited și Ultima Underworld spune totul despre această firmă. Sosirea lui Blackley la DreamWorks a fost hotărîtoare pentru forma finală pe care o va avea Trespasser cînd va fi lansat din simplul motiv că Blackley este un fizician adevărat





(summa cum laude în High Energy Physics) dar și un programator desăvârșit, toată implementarea sistemului fizic de interacțiune în lumea virtuală a jocului fiind creația lui.

Povestea jocului este simplă, avînd legături indiscutabile cu filmul *Lost World* al lui Spielberg: personajul jucat de tine poartă numele de Anne aceasta fiind un membru al expediției venite pe insulă pentru cercetări. Scopul tău este de a scăpa de pe această insulă în care fauna a scăpat de sub control prin rezolvarea unor serii de puzzle-uri în diverse locuri de pe insulă: junglă, plajă, munte sau așezări urbane părăsite.

Ideea pare simplă însă felul în care ea este concretizată întrece tot ceea ce s-a realizat pînă acum. Din punct de vedere grafic

Trespasser reprezintă probabil maximum a ceea ce se poate face în momentul de față în domeniul lumilor virtuale. Totodată vegetația pe care o întâlnești în păduri sau în alte locuri este cît se poate mai apropiată de realitate atît prin reprezentare cît și prin modul de comportare în cazul reacțiunii cu mediul înconjurător. Numărul speciilor de plante reprezentate cu acuratețe în joc este impresionant și nu te faci la urma urmei decît să te gîndești dacă un asemenea volum imens de date poate fi rulat de calculatorul pe care îl ai acasă. Nivelul de interacțiune pe care îl poți avea cu această faună vi-l poți imagina imediat dacă va spun că în momentul în care treci pe lângă o tufă de ferigi acestea se apleacă din cauza curentului de aer creat. Sau dacă te apleci să întorci o

buturugă de pe jos vei observa că iarba de pe locul unde aceasta a stat este mai întunecată decît cea din jur din cauza umezelii. Însă dacă stai destul de mult timp în acel loc vei vedea cu această țși recapătă culoarea normală în bătaia razelor soarelui. Am urmărit nu de mult pe o listă de discuții un dialog care încerca să lămurească următoarea problemă: în Trespasser sunt foarte puține lucruri care se repetă. Cu alte cuvinte iarba nu va fi în două locuri diferite la fel, scoarța copacilor nu arată la fel pe doi copaci diferiți și așa mai departe. Aceste lucruri nu pot decît să ne bucure însă nimeni nu reușea să înțeleagă cum este posibil ca o așa imensă cantitate de texturi să fie procesată într-o manieră suficient de rapidă încît jocul să se poată juca la viteză normală. Pînă la urmă un tip mai isteț a observat că în editorul jocului în care se pot crea toate obiectele din Trespasser există un set destul de mare de texturi predefinite pentru suprafețele obișnuite care apoi sunt procesate în timp real în timpul jocului și

transformate în mod variabil cu ajutorul unor funcții matematice...

Dar ce se poate spune însă despre animalele

care populează această insulă uitată de lume? În primul rînd fiecare animal are un schelet care este apoi "îmbrăcat" de piele. Această tehnică este absolut necesară pentru nivelul actual al calității animațiilor dintr-un joc 3D cît și datorită cerințelor specifice Trespasser. Prezența scheletului înseamnă mișcare fluidă și naturală în timp real în funcție de cerințele mediului înconjurător.

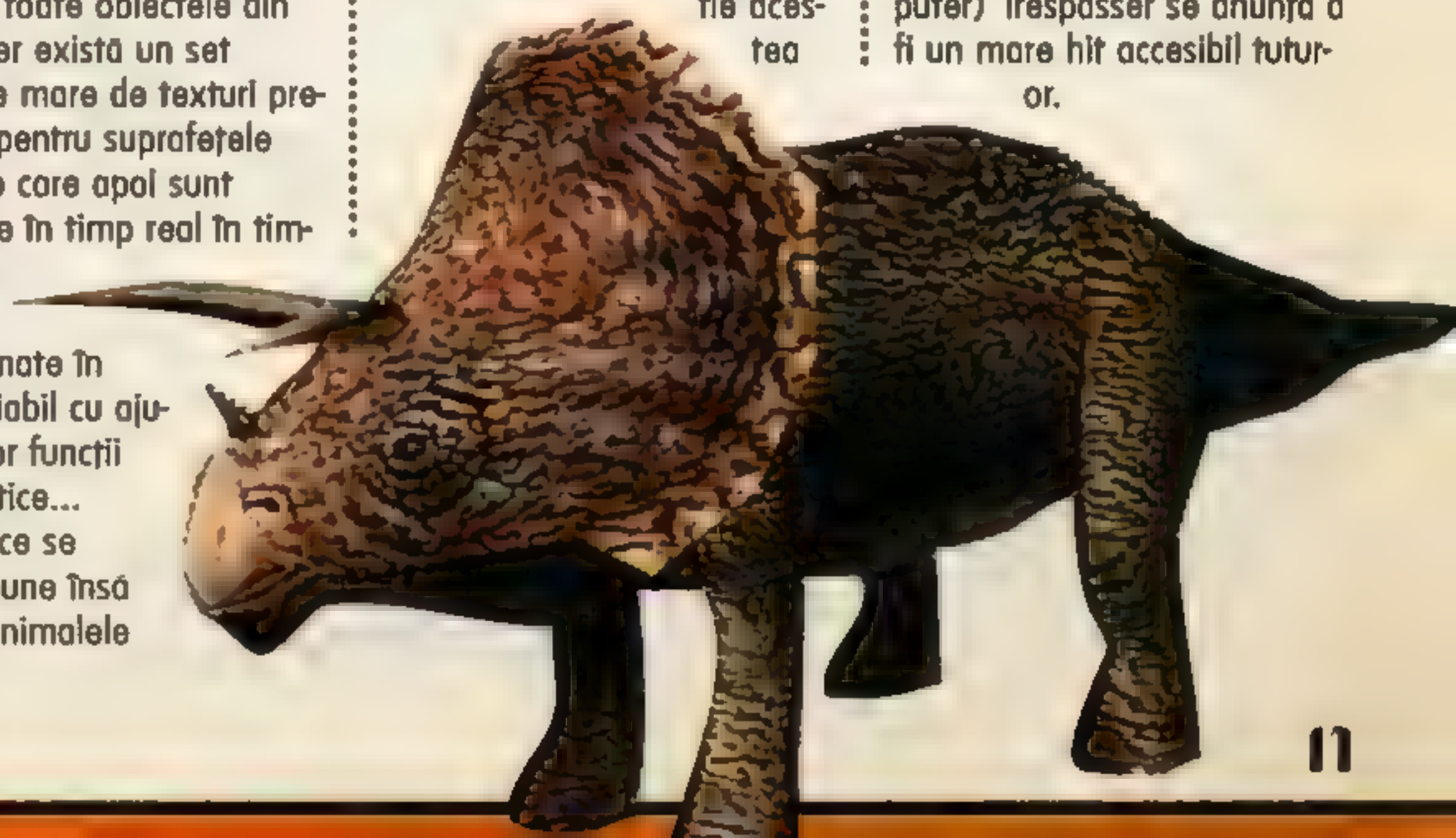
Aruncă cu o piatră într-un dinozaur să vezi cum acesta întoarce repede capul în direcția ta, apoi întorcîndu-și cu greu tot corpul începe să o ia la fugă în direcția ta. Apoi coboară capul, deschide gura și... data viitoare mai bine încerci cu un lansator de rachete decît cu o piatră. V-ai putut da seama probabil că și AI-ul creaturilor este foarte bine dezvoltat. Într-adevăr se poate spune că fiecare animal are propriile rațiuni după care acționează

fie acestea

foamea, furia sau somnul.

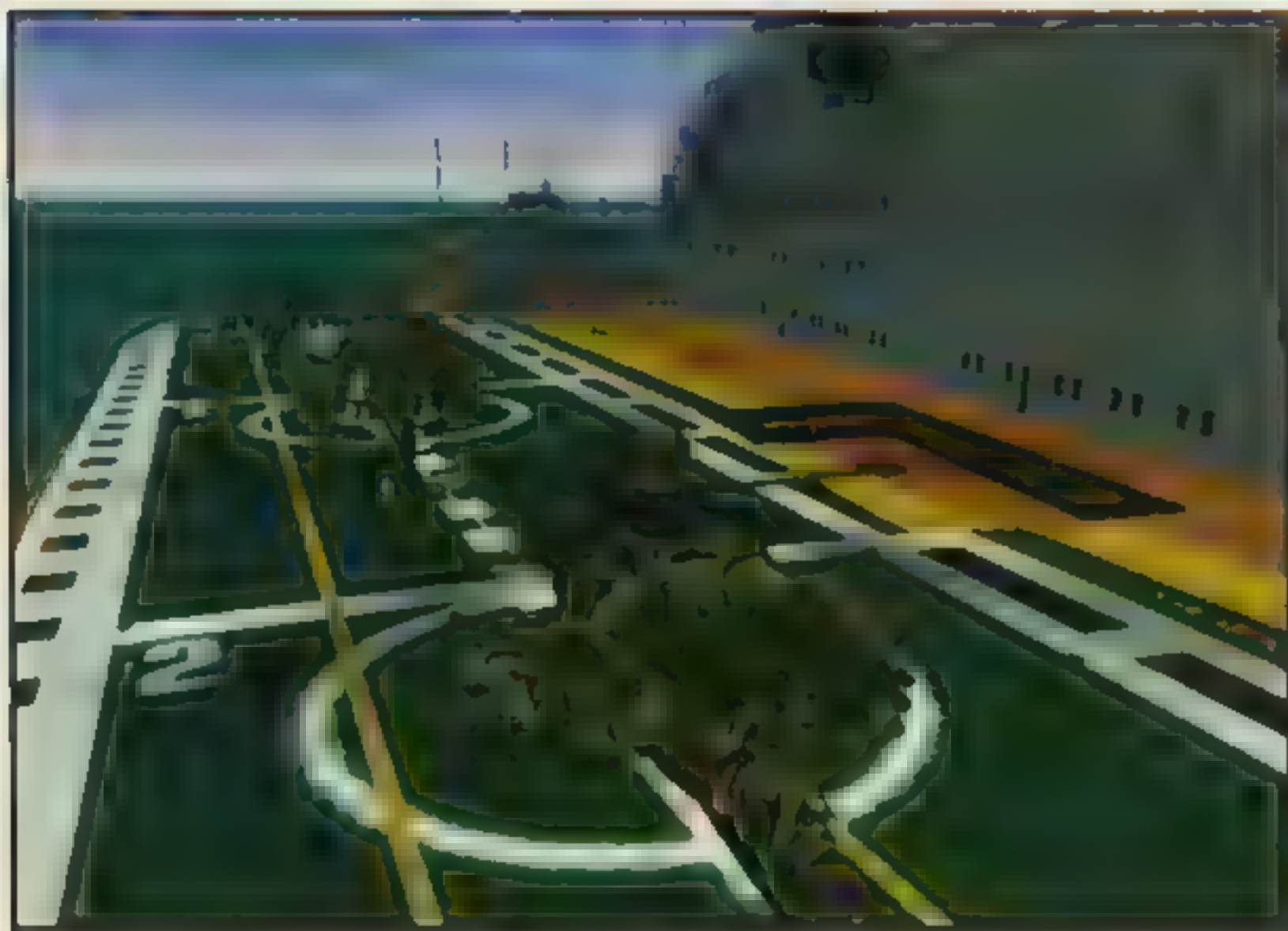
Pentru efectele sonore s-a apelat la firma SoundDelux care a mai asigurat sonorizarea în filmele *BraveHeart* și *Jerry Maguire*. Ei au reușit împreună cu Blackley crearea unui sistem de poziționare a sunetelor în spațiu cum nu s-a mai auzit pînă acum în alt joc. Nu numai că sursa sunetului poate fi identificată cu precizie în spațiu dar aceasta reprezintă o informație valoroasă nu numai pentru tine ca jucător dar și pentru animalele acestea pînăndu-se îndrepta (în funcție de capacitatea auzului pe care o au) sau fugi de sursa zgomotului. Mai rămînea să implementeze și un simulator de miros ca totul să fie perfect...

Avînd în vedere că jocul prevede și o opțiune de afișare prin metode software (decî fără a necesita prezența unei plăci de accelerare 3D costisitoare în computer) Trespasser se anunță a fi un mare hit accesibil tuturor.





APACHE HAVOC



Dstrb.: Virgin **Tip joc:** RTS/RPG **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** X-COM **Redactor:** Mihai Dobrică

A devenit o obișnuință ca majoritatea simulatoarelor de zbor ce apar să primească (pe drept totuși) elogi și calificative mai bune decât cele primite de predecesoarele lor. De asemenea, a devenit o obișnuință ca nici un simulator să nu avanseze genul mult prea departe, fiecare echipă de realizatori concentrându-se numai asupra anumitor aspecte. Avem și vom avea o sumedenie de simulatoare reușite, fiecare realizând bine ceva, dar absolutul va fi

atins oare vreodată ... ?

Nostradamus vorbește

Da ! Și cine vor fi oare fericiții premiați? Ei bine, în opinia mea, cele mai multe șanse (pentru viitorul apropiat) le-ar avea Microprose cu Falcon 4.0 și Razorworks cu seria deschisă de Apache Havoc.

Cine ?

Poate părea o mică blasfemie să alătur unui gigant ultra-anticipat ca Falcon 4.0 un simulator realizat de o firmă total necunoscută, dar

adevărul acesta este. Trebuie însă lămurite niste lucruri. Deși Razorworks se află la prima realizare, ea a fost înființată de Kevin Bezant, Todd Gibbs, Dave Proctor și Matt Smith, toți veniți de la Digital Integration și cu antecedente în Tornado, Apache Longbow și Hind. Un alt membru interesant al echipei ar fi Ian Tasker, venit de la DID (TFX, EF2000, F-22 ADF).

Falcon 4.0 dar cu elicoptere

Cea mai importantă asemănare dintre F4 și AH este conceperea lor pe baza unui mediu - campanie dinamică multiplayer, cu posibilitatea folosirii mai multor aparate de zbor diferite ca tip și naționalitate. În Apache Havoc vom avea la dispoziție două elicoptere de atac (gunship) : AH-64D Longbow Apache și Mi-28N Havoc. Cele două elicoptere se aseamănă din punct de vedere al caracteristicilor și al rolului lor tactic, Havoc-ul fiind chiar poreclit în Vest Apacheski. Din punct de vedere constructiv el este mai mare și mai greu, dar și un pic mai rapid, însă aceste

diferențe sunt oarecum neglijabile în eventualitatea unei lupte aeriene între cele două aeronave.

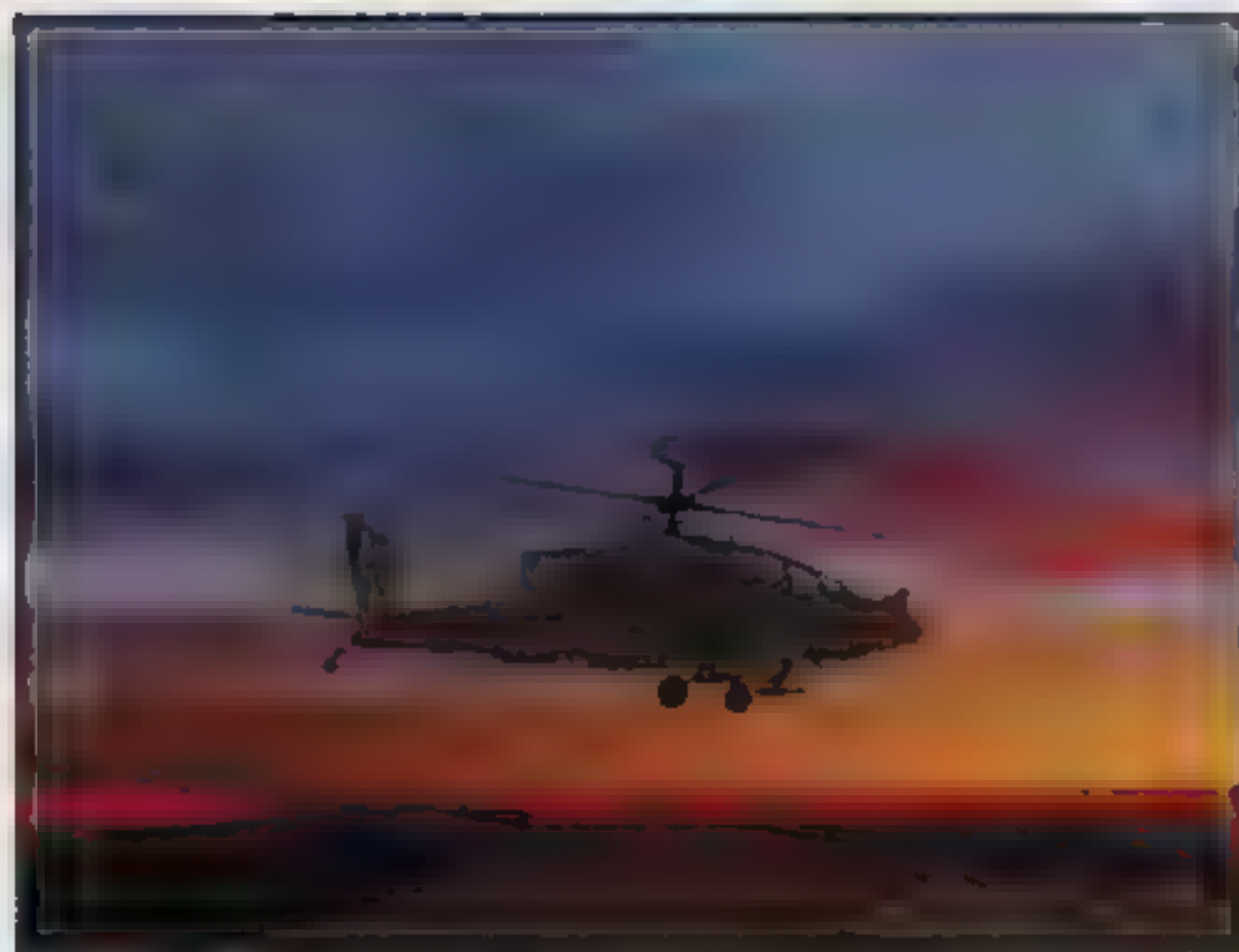
Analizând imaginile din carlinga lui Mi-28, fanii Su-27 vor observa fără-ndoială Radar Warning Receiver-ul tipic pentru aeronavele rusești. Este posibil ca tot acest paragraf un pic mai tehnic să fi speriat pe cei cu gusturi mai spre Comanche, dar nu vă fie frică, AH nu este un simulator dedicat exclusiv maniacilor, pentru că ar fi păcat ca restul lumii să piardă o asemenea realizare. Ați flight model-ul cât și instrumentația pot fi ajustate și pentru începători, iar anu-

mite sisteme au fost simplificate ca folosire (nu și în privința capacităților), privind comparativ cu Jane's Longbow 2.

Campanii ...

După cum am mai spus, campaniile din AH sunt complet dinamice, ceea ce mi se pare foarte bine având în vedere factorul de imersiune pe care l-am experimentat în campanii de acest tip în Longbow 2. Prima parte a jocului care a fost implementată este modulul multiplayer, și asta se vede. Întreg jocul se bazează pe acest modul și nu numărul de jucători care pot lua parte la misiuni este





limitat (zice-se) doar de capacitatea rețelei pe care se desfășoară partida.

Campaniile în multiplayer sunt foarte interesante datorită posibilităților unor abordări amic/inamic, fiecare jucător alegând tabara și elicopterul preferat. Jucătorii pot intra într-o campanie chiar după începerea ei, iar starea acesteia poate fi salvată și împărțită și altor jucători.

În Apache Havoc vom avea la dispoziție patru campanii, fiecare abordabilă atât din tabara rusă cât și din cea americană. Dintre ele, Cuba și Georgia au la bază un scenariu de asalt amfibiu, iar Trunchiul de Aur (Laos-Thailanda-Burma) este un scenariu cu teren clasic. Comanche Hokum va aduce și el patru campanii noi, care vor oferi lupte în deșert și pe zăpadă.

Fiecare zonă geografică este modelată în detaliu și folosind date reale, dar nu se folosesc texturi fotografice

pentru sol, asta fiind o bila alba în opinia multora. Campaniile se întind pe porțiuni de teren de 25 de ori mai mari decât cele din Longbow 2, unele având chiar aproape 500 de km lungime.

... dinamice

Fiecare teatru de operații este organizat ca o rețea de distribuție a resurselor și a sarcinilor. Orice armată operațională are nevoie de aprovizionare și întreținere, iar cele din AH nu fac excepție. Inteligența artificială care conduce campania (de fiecare parte) decide unde este nevoie de resurse după un sistem simplu de cerere și ofertă. Dacă o bază are nevoie de cutare produs, se generează un transport înspre ea. La rândul lui, acest transport va genera o cerere pentru escortă, unde poate fi alocat jucătorul.

Acțiunile jucătorului și mersul războiului pot afecta rețeaua de aprovizionare, spre exemplu prin distrugerea

podurilor (în Cuba sunt cam 350), care va duce la devierea parcursului pe cai mai lungi sau izolarea unor forțe.

Avans tehnologic

Dacă există vreun capitol la care AH merită fără discuție laudat, acesta este cel grafic. Într-un simulator de zbor grafica trebuie să fie foarte funcțională, și asta include multe detalii. Când este vorba despre elicoptere, este foarte important detaliul solului. În AH avem teren accidentat foarte bine realizat, dotat cu o sumedenie de accesorii cum ar fi copaci, stâlpi de înaltă tensiune, clădiri, poduri, etc.

În plus, avem de-a face cu păduri în adevăratul sens al cuvântului. Totuși, ele nu sunt modelate ca un grup mare de copaci, pentru că acest lucru ar avea un impact mult prea mare asupra cerințelor de sistem. Pădurile sunt reprezentate de suprafețe poligonale (un pic

cam regulate totuși) de forma respectivă și cu texturile potrivite. La marginea pădurii există însă copaci normali, așa cum sunt și toate pilcurile de copaci întâlnite pe hartă. În plus, pădurile sunt strabătute de drumuri, ape și rețele de electricitate, permițând astfel camuflarea elicopterului în momente cheie.

AH este al doilea simulator de elicoptere care recrează efecte meteorologice cu cea mai mare fidelitate, după cum se vede în imagini, cu toate repercusiunile asupra zborului. Nu trebuie uitat că ambele elicoptere sunt capabile de zbor pe orice vreme și în timp de zi și noapte. Punând la socoteală și misiunile cu decolare/apuntare pe nave bază lucrurile devin foarte complicate. În privința obiectelor din joc, lucrurile stau cel puțin la fel de bine, toate sunt modelate și articulate în detaliu, poți vedea sistemele de pregătire a tirului

de pe SAM-uri acționând, comandantul unui tanc închizând "capacul". Elicopterele sunt o plăcere de privit, pentru că toate suprafețele aerodinamice reacționează prompt la comenzi și la regimul de zbor și feedback-ul vizual este foarte bun. Împingi joystick-ul într-o parte și palele încep să se incline. Crești turația motorului și rotorul ia forma conică. Clădirile pot fi folosite ca loc de aterizare și pot fi distruse. Este posibil să distrugi peretele unui bloc sau chiar un simplu etaj dintr-un bloc mai mare.

Dezbatere

În fine, nu trebuie uitat că acest simulator ne va da ocazia să ne confruntăm în sfârșit direct parerile în privința tehnologiei Est Vest. Sper doar să existe destule rețele de calculatoare puternice cu accelerare 3D, pentru că Apache Havoc nu are motor grafic cu renderizare "software".



Distribuitor: TS Group INC **Tip joc:** 3D Shooter realist
Seamănă cu: Rainbow Six **Redactor:** Dan Dimitrescu



Cu riscul de a mă repeta, remarc din nou avântul pe care l-a luat acest nou gen de jocuri, 3d shooter-ul realist. Așteptarea se pare că nu a fost degeaba și pe zi ce trece mai aflăm câte ceva despre un nou joc de acest gen.

Luna aceasta este rîndul lui Private Wars, realizat de TS Group Inc, o firmă rusească condusă de un oarecare Seghei Titov. În mod neașteptat Private Wars promite să fie și unul dintre cele mai arătoase și spectaculoase sim-uri de acest fel. Dar despre asta vorbim mai târziu.

What's the story ...

Fără-ndoială că războiul modern și întreținerea unei armate proprii sunt niște ocupații mult prea scumpe pentru multe state ale acestei lumi. În plus angajarea în anumite operațiuni nu este la îndemîna oricui datorită eventualelor repercusiuni. Aceasta este opinia multor experți în domeniu, printre care și Tom Clancy, autor celebru și omul din spatele lui Rainbow Six.

Iată de ce în viitor războiul va lua forma unor operațiuni militare la scară mică, efectuate cu profesionalism de membrii unor forțe speciale. În cazul celor care

nu au aceste forțe speciale la îndemîna sau nu doresc să le folosească, există posibilitatea folosirii mercenarilor.

În Private Wars tu joci rolul unui fost membru al unor servicii secrete, care s-a retras din activitate prematur și decide să își pornească o mică afacere în singurul domeniu cunoscut de el : operațiunile militare restrînse.

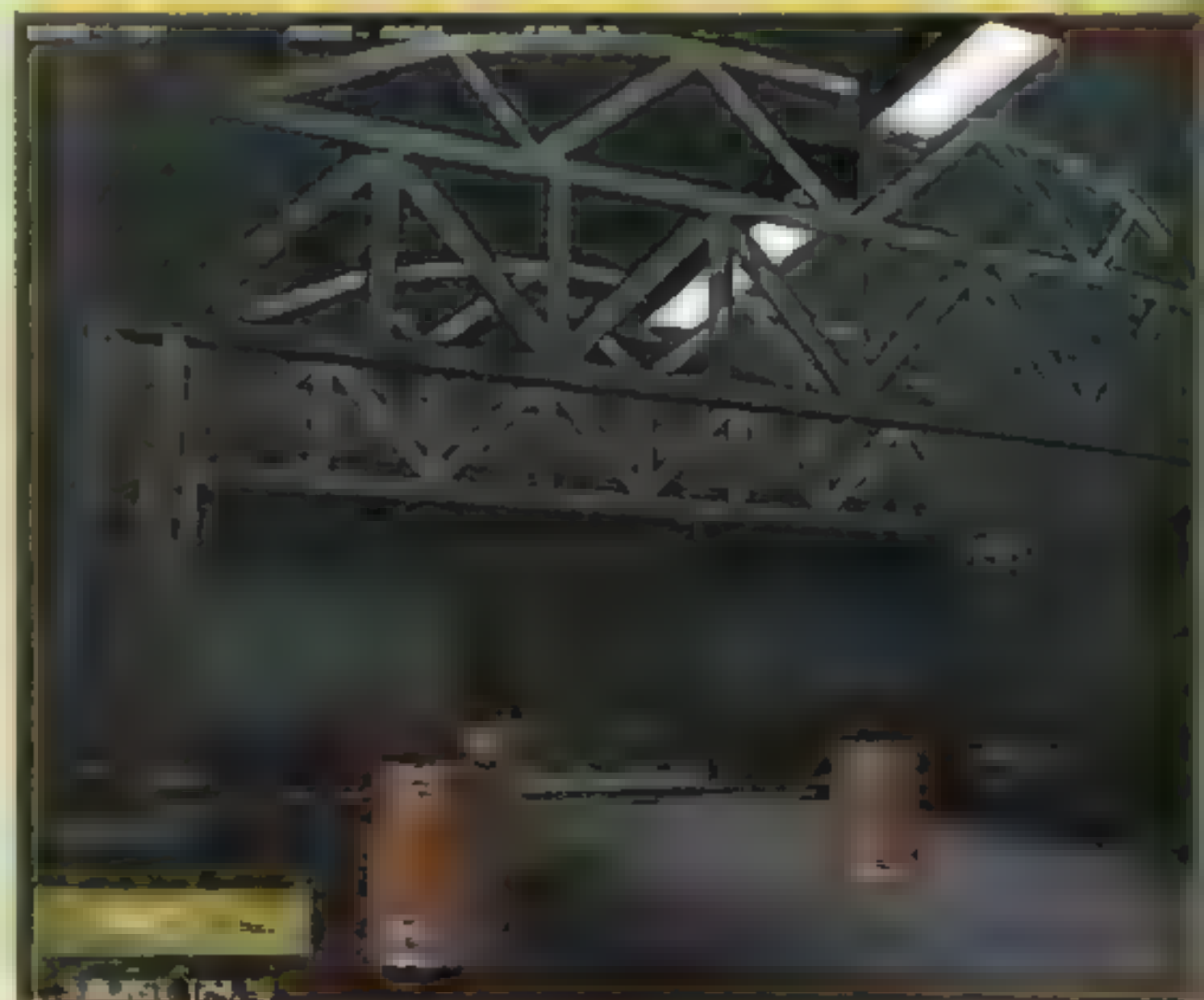
Echipa de mercenari este compusă din cam 30 persoane care de care mai pitorești și mai lipsite de scrupule, iar în calitate de șef (dar nu comandant în sensul militar) tu te ocupi de organizare. Faci rost de clienți, stabilești detaliile misiunii, apoi treci la organizarea efectivă. Alegi care sunt membrii adecvați pentru misiune, îi echipezi pe fiecare în parte, îi organizezi în echipe și apoi la drum !

Ca șef decizi ce misiuni sunt adecvate pentru grupul tău și le accepți pe cele care îți vor mări reputația. Este important să te gîndești cum stai cu fondurile, ce pericole există în misiunea respectivo

și care va fi impactul asupra reputației tale. Rezultatul posibil al misiunii nu este neapărat unul singur. Spre exemplu dacă vei masacra civili nevinovați în mod inutil într-o misiune, este posibil ca în viitor să faci rost de contracte mult mai greu. În lumea mercenarilor reputația este cheia succesului. Conducerea echipei implică și multe alte alegeri dificile. Atunci cînd decizi care va fi echipa pentru misiunea următoare, nu trebuie să te

gîndești numai la capacitățile fiecărui om în parte ci și la modul în care lucrează în echipă. Trebuie să ai grijă de cazuri speciale cum ar fi naționalitățile dușmane (englezi-irlandezi, palestinieni-evrei, etc) sau chiar de preferințe mai exotice. În echipa ta există un fost agent SAS care nu suportă colaborarea cu femeile (nu în domeniul asta) și un misterios mercenar implicat (se zvoneste) chiar și în asasinarea lui

PRIVATE WARS





Kennedy, care lucrează cel mai bine de unul singur (restul echipei este de rezervă).

Îndeplinirea cu succes a misiunilor (și implicit creșterea reputației) îți va aduce pe tavă noi oportunități și misiuni mult mai bine plătite. Va crește însă și gradul de dificultate al acestora. Este foarte important însă să nu pierzi oameni prea des în misiuni, pentru că cei care supraviețuiesc devin mai

obiectiv. Da, a-ți citit bine, VENIREA NOPTII. În fiecare scenariu există un ciclu de noapte-zi, și ca paharul să fie plin, există chiar condiții meteorologice (ploaie și ninsoare) variabile.

Realismul lui Private Wars vine foarte mult din reprezentarea grafică, care înfățișează o lume foarte veridică și nu prea simplificată. Jocul a fost comparat foarte des cu Trespasser datorită terenului deschis

are proprietățile lui, și jucătorului i se oferă multe posibilități de rezolvare a unei probleme. Împingi un butoi pe apă, acesta plutește. Trage însă câteva gloanțe în el și se va scufunda. Trage o rafală de gloanțe în pădure, și în funcție de calibru poți sectiona crengi, copaci, oameni ascunși după copaci, dar și obține niște ricoșeuri spectaculoase.

Artileria aflată la dispoziția ta este foarte variată, cuprinde în jur de 70 de arme de cele mai diverse tipuri, iar funcționarea ei este cât mai realistă posibil, dar depinzând de modul de joc.

Cum se joacă Private Wars

Jucătorului i se oferă trei opțiuni asupra stilului de joc. Primul este cel easy, care este apropiat de stilul Quake, Quake 2 șamd, doar că având un subiect și o desfășurare mult mai realistă. Armele sunt devastatoare împotriva inamicului dar nu chiar împotriva ta, poți colecta medikit-uri pentru a te vindeca șamd.

Pe modul simulator lucrurile se complică și un glonț bine plasat (preferabil în cutia de rezonanță aflată pe umeri) va doborî orice inamic dar și orice amic (incluzînd-ul și pe cel mai bun prieten, propriul corp). Realism extrem, armele se blochează, picioarele se rup cînd sari de pe acoperis.

În fine, trebuie menționat că jocul poate fi abordat și într-un mod foarte ciudat, adică jucînd pe turn-



uri, în stilul Incubation/Xcom. Este interesantă această opțiune care se adresează unui gen special de jucători.

Sistemul de control al jocului este asemănător cu orice 3D shooter actual, dar oferind mai multe moduri de a privi acțiunea. În plus, interfața necesară planificării misiunii și deciziilor tactice este folosibilă tot în timp real, dar detaliile nu au fost încă publicate.

Ce ar mai fi de spus, sperăm că domnii de la Moscova să se gîndească totuși că nici ei ca și noi nu au prea multe rețele de P2-uri și să optimizeze jocul cît mai mult.

Asta pentru că Private Wars permite abordarea tuturor misiunilor în multiplayer, cu jucători umani făcînd parte din ambele tabere, lucru rar în acest gen de jocuri și care se va dovedi cum nu se poate mai atractiv.

WARS

buni, nimeni nefiind perfect la început.

3D shooter

Odată făcute planurile, rămîne să le execuți. Aici jocul se transformă într-un foarte pasionant simulator de trupe speciale (chit că se numesc mercenari), și fără să-ți lase vreo clipă de răgaz îți solicită atenția. Începutul fiecărei misiuni, cu infiltrarea în zona obiectivului poate fi crucial, și nu numai că misiunile se desfășoară în zone diferite geografic, dar realizatorii au creat și scenarii foarte variate. Într-una din misiuni te vei parașuta împreună cu echipa pe o sondă petrolieră, și prima sarcină va fi să-ți ghidezi coborîrea astfel încît să nu ajungi hrană la rechini. Desigur, în acest timp poți să folosești pușca cu lunetă din dotare pentru a elimina gîrzile aflate la vedere, în genul începutului din Air Force One. În alt caz după ce execuți infiltrarea va trebui să te ascunzi pînă la venirea nopții și apoi să continui spre

excelent realizat și acoperit de o vegetație mult peste nivelul celorlalte jocuri de pe piață. Realizatorul engine-ului TruNature (folosit în PW pentru reprezentarea pădurilor atât de spectaculoase) a mărturisit chiar că la începutul lui 98 el comenta imaginile din Trespasser cu "Imposibil" "Așa ceva nu se poate", dar evident înainte de a-i veni ideea salvatoare. Cum era și normal pentru un joc care pretinde că are un ciclu normal zi-noapte, engine-ul din PW este capabil de lumini colorate și chiar volumetrice, ceea ce permite crearea unor spot-uri de lumină gen reflectoare (vezi poze). Și exploziile sunt foarte bine realizate, PW folosind din plin accelerarea 3D, cu suport dedicat pentru Voodoo 2, AGP — texturi mai mari și suport software pe MMX (fără MMX — nix software).

Un alt capitol la care Trespasser și Private Wars pot fi comparate este cel al engine-ului fizic. Fiecare corp



CELE MAI DORITE 5 RPG-URI

Ultima Ascension



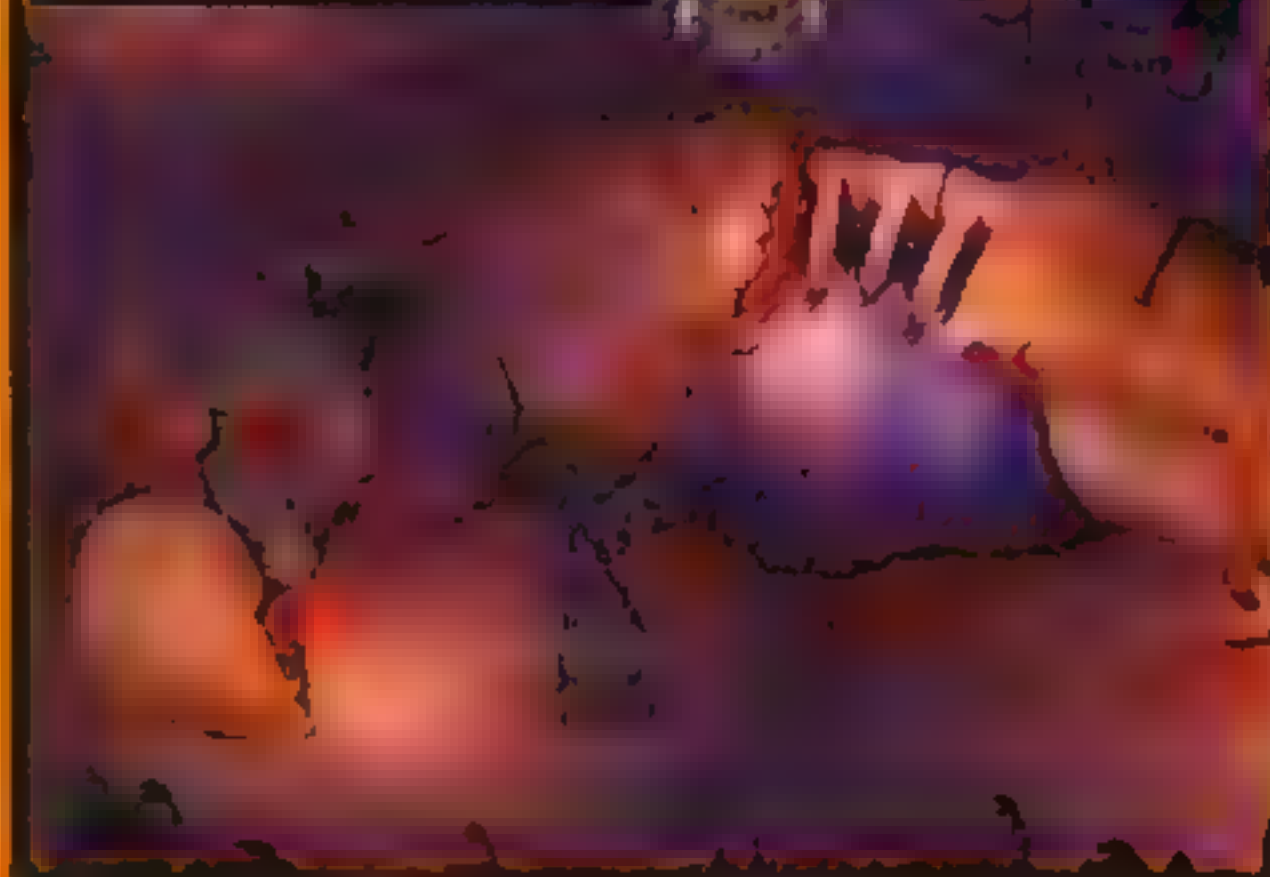
Asheron's Call



EverQuest



Revenant



Diablo 2



Genul jocurilor Role-Playing a fost în ultima vreme poate pe nedrept lăsat la o parte. Aceasta se datorează în primul rând exploziei pe care jocurile de acțiune au avut-o mai ales datorită suportului oferit de plăcile de accelerare 3D. Și de ce să nu recunoaștem jocurile de aventuri în acele lumi fantastice de basm nu au fost create într-o primă fază în așa fel încât să beneficieze de libertatea oferită de o lume complet 3D. Încă și acum mai există acele lumi virtuale de pe Internet în care fiecare încăpere este descrisă de un text, dar în care personajele sunt de o complexitate nemaîntîlnită într-un joc grafic pînă acum. Și încă exista

persoane care joacă și extind aceste lumi pentru că farmecul rămîne același chiar și cu trecerea timpului. Dar unde sunt jocurile gen Eye of The Beholder, Lands of Lore sau Ultima pe care le jucăm acum cîțiva ani cu înfrigurare înfîlindu-ne seara pentru a face schimb de hărți sau pentru a afla o soluție pentru o situație care parea fără ieșire. Desigur că în toți acești ani jocurile RPG au continuat să apară însă ele nu au avut același succes ca altele din cel puțin două motive: calitatea grafică nu se ridică întotdeauna la nivelul forței de calcul pe care o aveau computerele la momentul respectiv (cum arată un joc

este primul lucru pe care îl observi și decide de cele mai multe ori succesul pe care acesta îl va avea), iar în al doilea rînd aproape întotdeauna a fost omisă opțiunea multiplayer. Poate acest lucru nu vi se pare un lucru așa de important însă gîndiți-vă că succesul Quake sau Command & Conquer s-a datorat într-o proporție deloc neglijabilă tocmai acestei opțiuni care prelungește speranța de "viață" a unui joc pe o perioadă nedeterminată. Din fericire sfîrșitul acestui an ne promite apariția unor noi jocuri RPG care vor pune accentul tocmai pe aceste subiecte sensibile: grafică și opțiunea de multiplayer.

ULTIMA IX: ASCENSION



Jocurile: UA, Revenant, AC, Everquest **Prima impresie:** Bună
Seamănă cu: Fiecare are elem. originale **Redactor:** Cristi Radu

Fanii seriei Ultima nu au nevoie de nici o prezentare asupra istoriei jocului. Ea este probabil una dintre cele mai lungi ale unui joc, și lucru puțin obișnuit pentru o serie atît de lungă, șeful proiectului a fost aceeași

personă, cunoscută mai mult sub titulatura de Lord British (Richard Garriott), ceea ce a asigurat continuitatea ideii originale și a modelului general a jocului. Acțiunea se petrece într-o veche regiune din Anglia cunoscută în joc ca

Bretania. Acest tărîm fără o poziționare geografică și teritorială exactă este în permanență străbătut de mituri, personaje fantastice și mistere de rezolvat.

Pentru a ține pasul cu tehnologia Ultima Ascension va folosi pentru prima oară puterea grafică oferită de acceleratoarele 3D. Aceasta va aduce dintr-o dată numeroase avantaje dintre care: posibilitatea schimbării perspectivei din care este privită acțiunea, ușurința adăugării de noi personaje și obiecte, precum și posibilitatea utilizării unei întregi game de efecte de luminare nemaîntîlnite pînă acum în jocurile RPG.

Într-adevăr calitatea grafică și puterea tehnologică oferită de folosirea acceleratoarelor 3D este atît de mare încît pînă și frunzele copacilor sunt animate pentru a sugera adierea vîntului sau înaintarea unei bărci prin apă, va crea mișcări valuri care se vor lovi de munte

ASHERON'S CALL

Rivalul cel mai apropiat al Everquestului este probabil Asheron's Call. Nu numai că prezintă în mare aceleași caracteristici dar unul dintre cei doi producători poartă numele de Microsoft ceea ce înseamnă că la urma urmei doar creativitatea și imaginația vor fi singurele lucruri la care vor trebui să se concentreze programatorii.

Ca și Everquest, Asheron's Call este un RPG destinat mai ales jocului în rețea. Ambitia producătorilor este de a crea o lume virtuală în totalitate 3D, de un detaliu nemaîntâlnit pînă acum, folosind din plin cele 65535 de culori pe toate plăcile video, accelerate sau nu hardware, pe care le pot afișa.

Suprafața de joc va fi imensă, permițând existența a numeroase forme de relief cu toate particularitățile specifice (peșteri, râuri, paduri) precum și a numeroase orașe cu toată gama de construcții necesare. Jucătorii vor putea să-și construiască singuri case, bineînțeles respectând particularitățile terenului și presupunînd că vor avea destui bani, puțînd înființa bresle sau ordine guvernate de propriile legi.

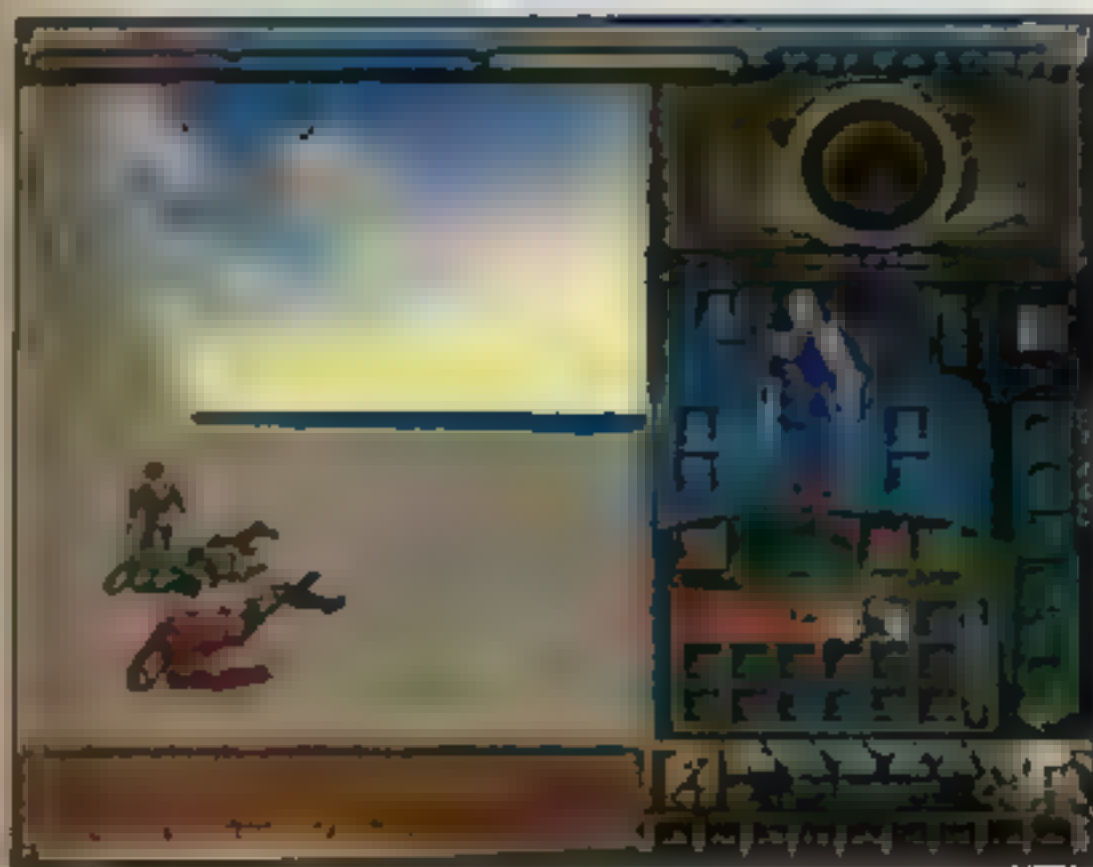
Cel mai interesant la Asheron's Call pare să fie gradul de complexitate atins pentru crearea personajului pe care îl vei juca. Lăsînd la o parte alegerea normală de la început, dintre cele trei rase care traiesc în această lume și a uneia dintre cele 12 profesii care îți va fi specifică,

alegerea înfățișării este foarte detaliată ajungîndu-se pînă acolo încît aproape sigur nu vor exista 2 personaje care să arate la fel. Pentru cavaleri lucrurile sunt și mai sigure în privința identificării deoarece aceștia vor putea să-și creeze propriul blazon pe care îl vor purta apoi pe armură și pe scut. Lumea se va dezvolta dinamic în funcție de acțiunile pe care le întreprinzi. Un criminal va fi astfel aproape sigur alungat din orașele în care locuitorii știu cu cine au de-a face.

Toate animațiile scenelor de luptă vor fi realizate în întregime în 3D pentru acestea fiind realizate multe cadre detaliate. Fiecare armă pe care o vei avea în posesie va fi vizibilă pentru posibilității adversari astfel încît aceștia vor ști din timp cu cine au de-a

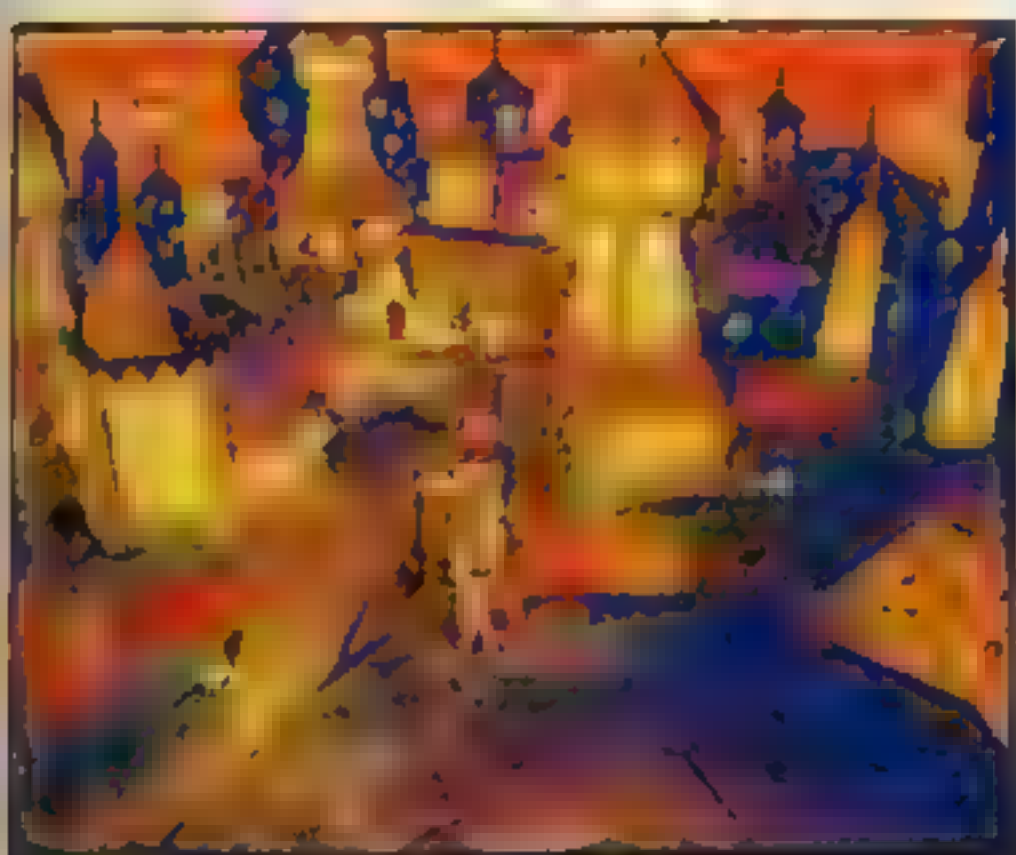
face și dacă este într-adevăr cazul să atace sau mai bine să fugă... Cele 12 profesii inițiale nu sunt decît începutul deoarece acțiunile viitoare îți vor crește experiența în alte domenii nebanuite precum magia, meditația, ș.a.

Echipe de aventurieri vor putea fi create oricînd ușurîndu-se astfel foarte mult realizarea unor anumite treburi... mai complicate. Asheron's Call introduce pentru prima oară într-un joc un sistem prin care se pot crea alianțe între jucători în felul acesta experiența și obiectele putînd fi împartite pentru realizarea scopului comun. Bineînțeles că aceste alianțe pot fi și rupte în cazul unei trădări. Jocul ar trebui să apară pînă la sfîrșitul anului însă beta-testing-ul nu a început pînă la data scrierii articolului.



La un moment dat se vorbea chiar de posibilitatea jocului în pielea mai multor personaje în acele momente în care Avatarul (personajul principal al seriei) ajungea într-o situație fără ieșire care necesită intervenția altui caracter.

Însă ca în toate jocurile în curs de dezvoltare această abordare a creat obiecții asupra respectării tradiției Ultima, și pînă la urmă numai versiunea finală ne va dumiri asupra introducerii sau nu a acestei opțiuni de joc. De partea de multiplayer încă nu s-a spus nimic oficial însă, mai mult ca sigur că tendința pe care se pare că o avea Ultima Ascension este completa integrare cu Ultima Online, fratele geamăn, care există deja de o bună bucată de vreme pe Internet însă cu o grafică încă neactualizată la nivelul anilor 90. Apariția Ultimei Ascension este prognozată pentru începutul anului 1999.



EVERQUEST

Everquest este probabil unul dintre cele mai mediatizate și mai așteptate RPG-uri din ultima vreme. Are și toate motivele să fie așa dintr-un motiv care îl deosebește într-un mod inconfundabil de ceilalți competitori: a fost creat de la bun început pentru un singur scop, acela de a fi jucat pe Internet. Precedente au mai existat, nefiind vorba aici desigur de celebrele MUD-uri ci mai degrabă de variantele pseudo-grafice ale acestora cum ar fi Meridian 59.

Din punct de vedere grafic Everquest se va ridica la înălțimea așteptărilor folosind

din plin beneficiile oferite de Direct3D: accelerare 3D și portabilitate pe o mulțime de platforme hardware.

Motorul grafic este suficient de avansat pentru a permite folosirea unor tehnici de animație a personajelor foarte avansate creînd în acest fel o mișcare foarte naturală, precum și pentru a crea unul dintre cele mai bune efecte speciale ce însoțesc vrăjile într-un joc RPG de pînă acum. De fapt toate flăcările și luminile care apar în momentul efectuării unei vrăji sunt generate și comandate de un ingenios sistem de particule. Misterele care trebuiesc rezol-

vate în joc au la bază scripturi prefabricate la începutul jocului dar care pot fi modificate pe parcurs chiar de către jucători însă bineînțeles că aceștia trebuie să aibă atributele necesare executării modificărilor.

Spațiul geografic în care se desfășoară jocul este imens întinzîndu-se pe 5 continente toate cu o duzină de orașe în care locuitorii își văd de treburile lor zilnice. Partea interesantă este reprezentată de faptul că toate așezările nu rămîn la fel pe parcursul timpului ci din contră pot

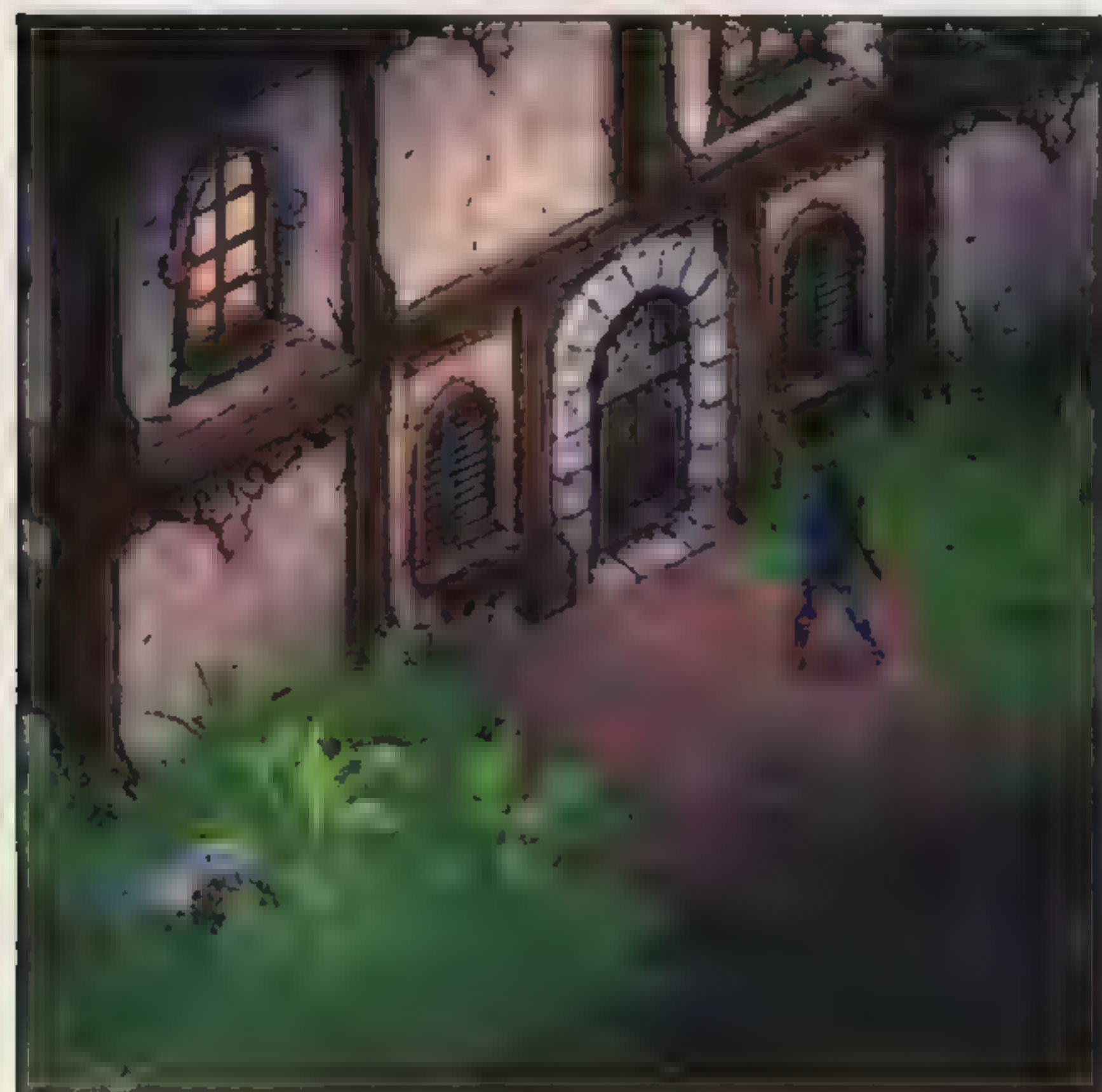




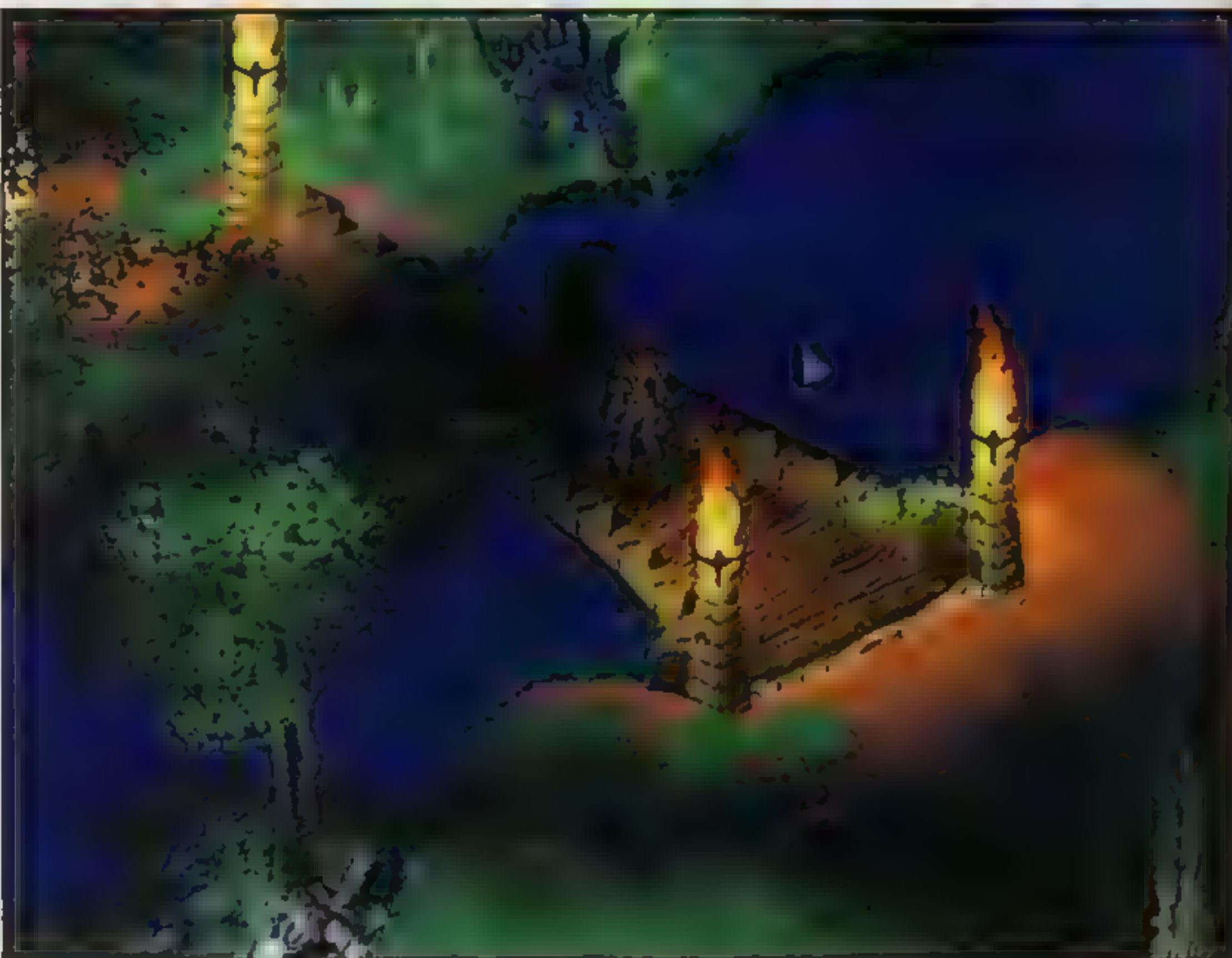
evolua sau se pot crea altele noi. Utilizarea sunetului va da noi dimensiuni jocului atât datorită muzicii realizate de o echipă de profesioniști cu multe trofee la activ, cât și folosirii unor sisteme bine puse la punct de poziționare spațială a sunetului. Fiecare personaj din joc va putea alege dintre peste 40 de abilitați și caracteristici separate, suficient pentru a crea posibilitatea unui număr foarte mare de combinații posibile. Ca în orice RPG care

se respectă se vor putea face grupuri de aventurieri fiecare cu abilitățile sale, în așa fel încât adunate împreună acestea să devină o forță redutabilă.

Toate personajele vor putea "migra" de pe un server pe altul într-o lume în continuă mișcare și evoluție. Toate aceste informații despre Everquest nu pot decât să sporească nerabdarea cu care nenumerați fani așteaptă apariția jocului probabil la începutul anului viitor.



REVENANT



Revenant este un joc despre care nu se știu foarte multe lucruri deoarece nu a fost chiar așa de mult mediatizat precum cele prezentate până acum. Totuși el merită toată atenția noastră datorită noutăților pe care le introduce atât din punct de vedere grafic cât și ca abordare a sistemului de joc. Grafic, Revenant se află la granița dintre trecut și viitor înțelegând prin aceasta că nu este în întregime realizat în 3D ci utilizează niște tehnici speciale de iluminare a bit-mapurilor pentru a crea iluzia unor suprafețe 3D. Totuși suportul pentru plăci de accelerare 3D este prezent, acesta fiind folosit pentru îmbunătățirea performanțelor necesare afișării animațiilor și a efectelor mai speciale de iluminare.

Cidul etern noapte-zi se desfășoară deasupra unui teritoriu cândva locuit de o populație fericită ce trăia în orașe mărețe. Însă aroganța unora dintre acești oameni i-a supărat pe zei care au distrus toate aceste frumuseți readucând populația la stadiul de barbarie. Printre aceste ruine rătăcește personajul tău în căutarea adevărului despre

sine și despre civilizațiile apuse.

La dispoziția ta sunt puse peste 30 de tipuri de vrăji cu care te poți apăra sau ataca precum și numeroase arme, scuturi și armuri pe care le poți combina pentru a crea combinația optimă. Deși nu se poate lăuda cu întinderea geografică a celorlalte jocuri prezentate aici, ceea ce Revenant nu deține cantitativ, posedă din punctul de vedere a reprezentării grafice deci a calității. Spre deosebire de Diablo, cu care se aseamănă foarte mult, toate zonele explorate prezintă obiecte cu identitate proprie asupra cărora se poate acționa într-un mod asemănător cu jocurile complet 3D. Deși există orașe populate cu o serie de personaje interesante nu dialogul cu acestea este principalul scop al jocului ci mai degrabă acțiunea și colectatul obiectelor folosite.

În acest fel poți să începi să te distrezi chiar de la începutul jocului. Ceea ce Revenant nu acoperă ca întindere (deși principala insulă pe care are loc acțiunea poate fi străbătută de la nord la sud în aproximativ 10 minute), reușește să o facă prin adâncime.

Da, adâncime, pentru că aproape toate nivelele se află în subsolurile templelor, ale vechilor castele sau în interiorul peșterilor. De fapt în această ipostază poate Revenant să-și demonstreze forța motorului grafic, în particular a efectelor de iluminare statică și dinamică.

Inamicii întâlniți în această lume subterană sunt deosebit de bine animați, grație unui îndelungat proces de capturare a mișcării cu ajutorul unor persoane reale. Scopul este acela de a crea iluzia unor ființe în continuă mișcare deci pline de viață. Acest deziderat este atins și prin folosirea unui AI deosebit de performant care face ca luptele să nu fie doar o chestiune de noroc ci și de gândire și planificare. Pentru ca misiunile să fie mai ușor de rezolvat sau pur și simplu pentru amuzament, este oferită și opțiunea jocului în rețea, putându-se opta pentru varianta cooperativă sau fiecare pentru el. Jocul a fost inițial anunțat pentru Crăciunul anului 1997 dar deoarece lucrurile s-au dezvoltat mult mai mult între timp Crăciunul 1998 este o dată mai realistă.

ÎNCEARCĂ NOILE PACHETE INTERNET!



INTERNET
PRO

Pro 20 - 20 USD/lună - 50 Mb
Pro 25 - 25 USD/lună - 100 Mb
Pro 33 - 33 USD/lună - 200 Mb

Timp de conectare nelimitat.

INTERNET
HELLO

Hello 5 - 5 USD - 2 ore
Hello 10 - 10 USD - 10 ore
Hello 20 - 20 USD - 35 ore

Trafic nelimitat.

Accesul se face prin antena-satelit SoftNet, cu o capacitate de până la 2 Mbps.
Pachetele **HELLO** sunt de bpu! preplătit și expiră după consumarea numărului de ore inclus.
Pachetele **PRO** se achiziționează pe bază de contract și expiră la sfârșitul fiecărei luni.
Toți posesorii pachetelor **HELLO** și **PRO** beneficiază de conectare nelimitată duminică, între
orele 8:00 - 9:00 AM. Pachetul **PRO** include și o pagină WEB standard gratuită.
Pentru conectare sunați la 230 65 65 sau accesați <http://www.softnet.ro>!

Prețurile cu incluziv TVA. Prețul de facturare în lei la cursul 1 EUR/USD de ziua plății.

SoftNet

230 65 65



DIABLO 2

Distribuitor: CENDANT **Tip joc:** RPG mai divers **Prima impresie:** Buna **Seamănă cu:** Diablo! **Redactor:** Alex Bartic

Când Blizzard publică un joc, acesta este obligatoriu un hit, mentalitate demonstrată și cu Warcraft Adventures, anulat tocmai datorită imposibilității respectării acestei adevărate devise a firmei. Diablo 2 a fost conceput astfel ca o continuare de succes atât și ca o nouă posibilitate a autorilor de a-și introduce ideile ramase în afara originalului datorită diverselor probleme printre care graba cu care a fost realizat Diablo și tehnologiei încă imature la vremea respectivă. Blizzard a luat în considerare criticile fanilor și a tras concluziile care se impuneau după apariția trîșatului la scară largă pe BATTLE.NET, o adevărată plagă pentru un joc care încă se mai afla pe locul trei în topul vânzărilor lunare. Principalul reproș care i s-a adus Diablo-ului este staticitatea omniprezentă, acțiunea desfășurându-se de-a lungul unor catacombe, sub un oraș în care nu se întâmplă nimic, cu un număr restrâns de questuri și

cîteva tipuri de monștrii, clasificați cu ajutorul culorilor după putere. Încadrarea în categoria RPG-urilor era un pic forțată atât datorită sistemului primitiv de acumulare/utilizare a experienței, cât și al numărului restrâns de clase (3), foarte asemănătoare între ele și neconfigurabile la început. Interacțiunea cu NPC-urile neutre sau aliate se limita la monologuri și eventual schimburi comerciale, iar povestea era liniară, diferind doar questurile primite de-a lungul jocului. În privința nivelelor, acestea erau doar subterane, neexistînd lupte la suprafață, pereții faceau între ei doar unghiuri de 90 de grade iar personajele se mișcau sub unghiuri de multipli de 45 de grade.

Tot ce s-a întâmplat în prima parte a fost doar o capcană prin care Diablo, Lordul Terorii, a reușit să-și schimbe corpul prea slab al tînarului prinț cu unul mult mai puternic, capabil să-l ducă în Est acolo unde sunt



captivi Baal, Lordul Distrugerii și Mefisto, Lordul Urii. Împreună, așa cum afirmă cărțile ordinului Horadrim, cei trei formează un triumvirat cunoscut ca Primii Demoni, cei care au fost alungați pe Pămînt, pe care încearcă să pună stăpînire spre a se reîntoarce în Iad. Jocul progresează de-a lungul a patru orașe, fiecare cu povestea, monștrii, NPC-urile, questurile și catacombele sale. Prima parte a jocului se desfășoară la o fostă mînaștire, bază a ordinului din care făcea parte și Hoata, acum sub controlul unui demon. Al doilea oraș este unul din vechile sedii ale ordinului Horadrim, cei însărcinați cu capturarea și întemnițarea Primilor Demoni în Soul Stones. Despre orașele trei și patru nu prea se știe deocamdată mare lucru, în afară de cel din urmă s-ar putea să fie tot Tristram, locuit doar de zombii și alte creaturi ale morții,

iar în catacombele lui se va afla din nou Lordul Terorii. Magul, Hoata și Luptătorul s-au dovedit prea slabi în lupta cu Diablo, ei fiind înlocuiți acum cu Amazoana, Paladinul, Vrajitoarea, Necromantul și Barbarul. Fiecare are specificul său, diferind foarte mult skillurile, strategiile adoptate și mentalitatea personajului.

În Diablo oricine putea să folosească orice doare, cu condiția ca proprietatea cerută pentru arma respectivă să fie mai mare de o anumită valoare, chiar dacă, de exemplu, magul nu făcea mare lucru cu o sabie. D2 introduce o limitare mai clară, anumite arme nefiind utilizabile decât unora dintre cele 5 clase. Sulița este una din noutățile jocului, folosită în principal de Amazoana iar



arcurile au fost modificate, necesitând muniție (sașeți) pentru a trage, numărul acestora fiind limitat. Partea frumoasă este că sașețile sunt cele de un anumit tip (cu foc, fulger sau altă vrajă), arcul nefacând altceva decât să le lanseze cu o anumită putere. Obiectele unice există în continuare, dar au apărut și unele extrem de rare (posibilitatea de a da de ele este de 1 la 80000), foarte puternice și care probabil vor afecta mai mult jocul pe multiplayer. Este anunțat și un nou sistem de combat, diferit pentru fiecare clasă, și care probabil va include mai multe taste pentru atac și apărare, înlocuind click-ul continuu pe mouse.

Există câteva vraji comune, care pot fi folosite de majoritatea celor cinci clase (excepție făcând Barbarul), restul fiind rezervate fiecăruia în parte. Cele două școli de magie, diferite între ele asigură imposibilitatea deținerii de către un singur caracter mag (Necromant sau Vrajitoare) a tuturor vrajilor pe care clasa respectiva le are. Sistemul de skilluri, unic pentru fiecare clasă, este arborescent, pe 5 nivele, pentru a se ajunge la unul particular fiind necesare alte câteva înainte. Implementarea sistemului zi/noapte a dus la apariția anumitor vraji, obiecte și monștrii care nu pot fi utilizați sau nu își fac apariția decât după anumite ore. În perioada nocturnă vizibilitatea scade, efectul fiind asemănător cu cel din catacombele originalului. Questurile vor fi și ele mai diversificate și mult mai interesante decât în Diablo. Unele dintre ele vor avea ca rezultat procurarea anumitor obiecte, arme sau bani iar altele vor face parte din poveste, rezolvarea lor fiind obligatorie. Există chiar posibilitatea ca anumite NPC-uri să te însoțească într-un anumit quest,

luptând de partea ta, în același mod în care o face un mercenar, plătit cu 500 pe zi. Chiar dacă personajele din Diablo au dispărut, ele mai pot fi întâlnite ca NPC-uri pe parcursul jocului, ajutând sau luptând împotriva eroului.

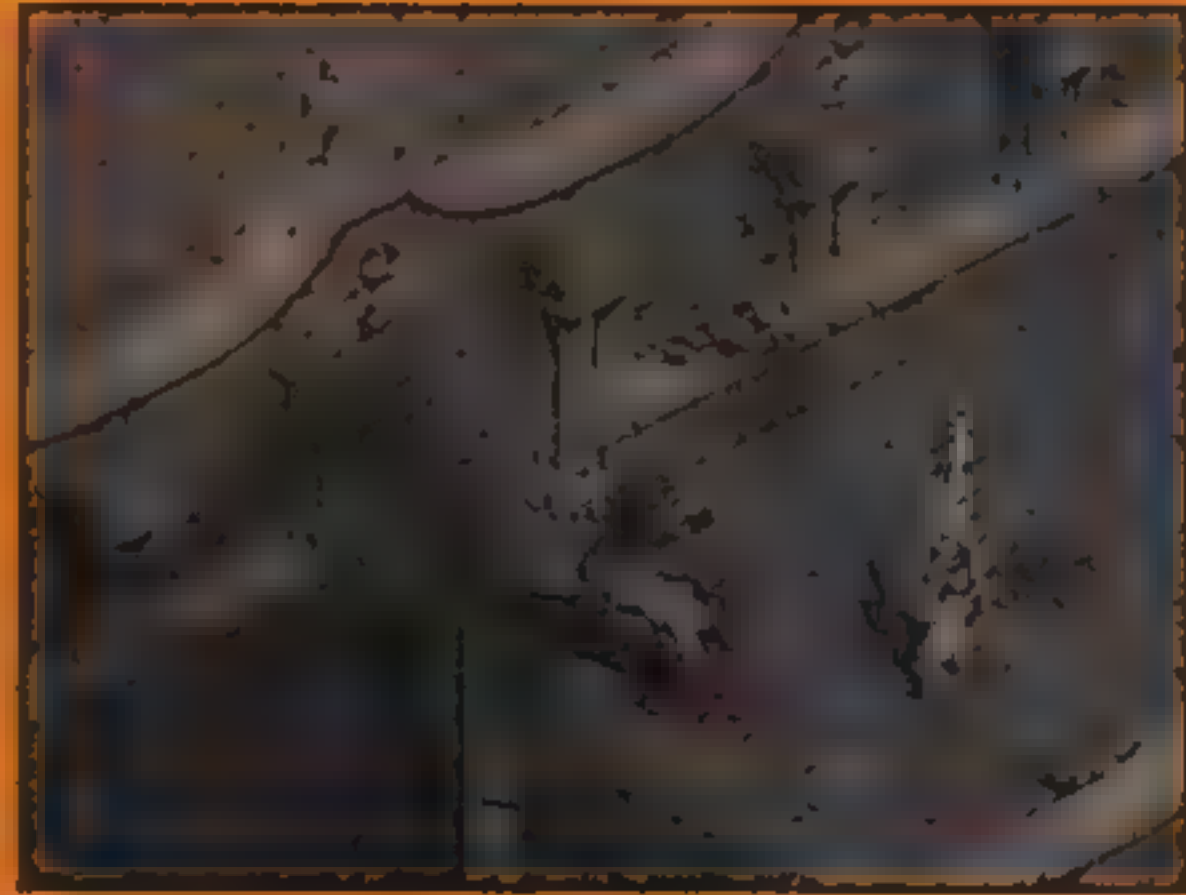
Al-ul jocului a suferit și el îmbunătățiri majore, monștrii având acum tendința de a se comporta ceva mai deștept. În Diablo erau cel mult patru tipuri de adversari în fiecare nivel, în general separați între ei și acționând destul de dezlinat. D2 vine cu grupuri de monștrii diversificate, conduse de un leader și dotate cu diverse arme pentru atac atât la distanță și de luptă corp la corp. NPC-urile și monștrii nu mai stau pe loc, ei se mișcă și patrulează anumite zone din oraș sau din catacombe.

Pe multiplayer jocul se pare că va suporta cel mult 8 oameni pe IPX sau BATTLE.NET. Mergând pe urmele Starcraft-ului, Diablo 2 va avea integrat deja clasicul sistem de key-uri (adoptat și de alte firme ca Sierra), caractere salvate pe serverele Battle.net și module de criptare și checksum a datelor aflate pe computerul jucătorului,

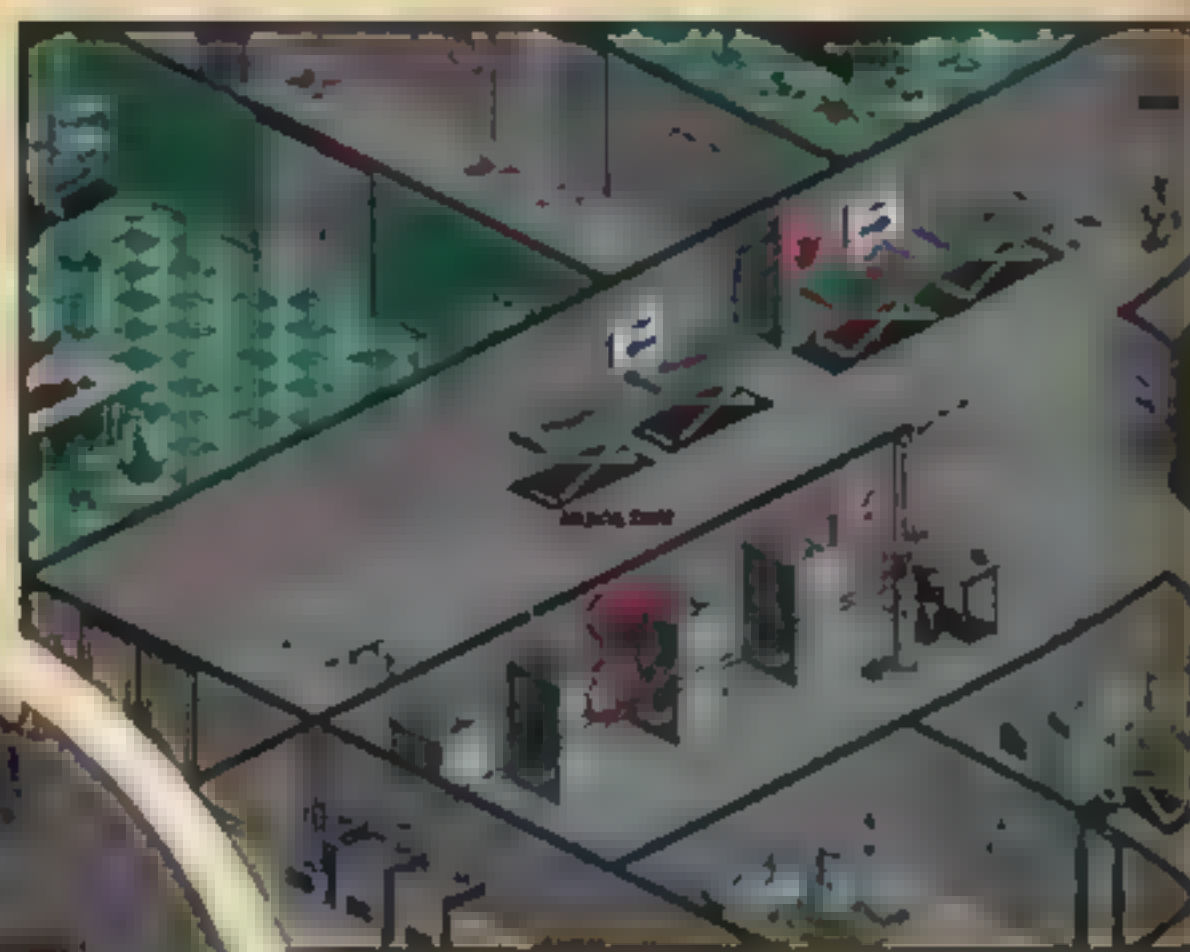
scopul fiind împiedicarea trîșatului care a ruinat originalul. Printre noile facilități anunțate se numără și o zonă pentru schimburi între jucători, un sistem ranguri asemănător cu ladder-ul Starcraft și o arenă pentru dueluri în care să poată intra în siguranța spectatorii, fără riscul de a fi atacați, din "greșeala" de către combatanți.

Engine-ul care stă la baza jocului a fost rescris în mare parte, profitând din plin de noutățile apărute în ultima vreme. Culorile au făcut un salt de la 256 la 65000 și au apărut noi efecte ca luminile colorate, focul semitransparent, ceața și fumul. Deocamdata este cert suportul pentru plăcile 3Dfx prin Glide 3.0, iar Blizzard lucrează acum și la implementarea pe DirectX a efectelor. La nivelul personajelor, acestea se mișcă acum la unghiuri de 22.5 de grade, pot să alerge și să sară iar dimensiunile nu mai sunt atât de limitate ca în original, existând monștrii de câteva ori mai înalți sau mai lungi decât caracterele jucătorilor. Echipamentul unui anumit jucător poate fi cunoscut dintr-o privire, fiecare armă având aspectul ei în momentul în care este wield-ata, spre deosebire de Diablo unde toate obiectele de un anumit tip apăreau la fel când erau puse pe un caracter. Un alt element bine venit este dispariția perioadelor lungi de "loading" la intrarea în nivele sau la ieșirea din oraș, universul din Diablo 2 fiind acum continuu, încărcarea datelor efectuându-se pe parcurs, fără a fi observabilă.

Diablo 2 va fi lansat, conform spuselor celor de la Blizzard "cîndva în 1999", și probabil va avea un succes cel puțin la fel de mare ca Diablo, în ciuda concurenței unor jocuri ca Baldurs Gate, Everquest sau Ultima Ascension care urmează să apară.



JAGGED ALLIANCE 2



Distribuitor: Topware **Tip joc:** Action/RPG **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Commandos **Redactor:** Cristi Radu

Sunt în căutarea jocului de strategie perfect. S-ar putea ca acesta să nu existe niciodată dar la fel de bine este posibil ca așa ceva să apară la un moment dat. Cum ar putea fi? Multe tipuri de unitați cu o mulțime de posibilități de grupare și dotare a acestora sau un joc simplu cu câteva caracteristici bine conturate dar având posibilitatea de adăugare mai apoi a noi idei sau concepte care să dechide noi

perspective jocului. Tind să cred că ultima variantă va fi cea abordată în viitorul foarte apropiat în mare parte datorită exploziei Internetului din ultimul timp care a făcut posibilă comunicarea între jucări și crearea unor așa numite lumi virtuale. La urma urmei natura ne-a învățat că lucrurile simple sunt cele mai bune iar aplicarea acestui principiu a dus până la urmă la apariția șahului pe care de mai bine de 2000 de ani nimeni

nu a avut pretenția că l-a înțeles în totalitate în ciuda regulilor relativ simple.

Ce legătură are însă tot ce v-am spus până acum cu Jagged Alliance 2? Cătoric acesta nu reprezintă încă jocul de strategie perfect însă are suficiente caracteristici pentru care poate avea un loc aparte într-o nișă mai specială a jocurilor de strategie dedicate operațiunilor militare. Spre deosebire însă de alte jocuri din această categorie aici nu este vorba de tancuri sau avioane ci pur și simplu de oameni, mai bine zis un commando de mercenari pe care ți-l creezi și pe care îl echipezi din ce în ce mai bine odată cu primirea recompenselor pentru misiunile bine executate.

Crearea unor jocuri care au ca bază o echipă de oameni nu este bineînțeles nouă însă implementarea ei într-o echipă de mercenari nu am mai întâlnit-o până acum decât în Jagged Alliance 1. Spre deosebire de acesta în

Jagged Alliance 2 misiunile nu mai sunt de sine statătoare fără nici o legătură între ele. Tot jocul a căpătat o binevenită tentă RPG, cu alte cuvinte există un scenariu care leagă toate misiunile între ele și pe care trebuie să-l descoperi nu neapărat cu ajutorul forței ci prin dialogul cu diverse personaje pe care le întâlnești.

Mercenarii pot fi recrutați cu ajutorul unei interfețe deosebit de funcționale care ți pune la dispoziție toate informațiile despre aceștia referitoare mai ales la abilitățile pe care le au de a manipula un anumit tip de armă. Pot fi recrutați în acest fel până la 20 de mercenari care pot fi grupați în unitați de câte 6 ce pot fi controlate simultan. În acest fel se pot executa atacuri asupra unor obiective din mai multe direcții ceea ce oferă desigur o mare varietate de abordare strategică a misiunilor. Fiecare membru al echipei are personalitatea sa aceasta făcându-l adecvat anumitor tipuri de acțiuni, iar folosirea în mod repetat în mai multe misiuni a aceluiași mercenar duce la îmbunătățirea performanțelor sale în domeniul pe care este folosit cel mai mult: lunetist, explozibili etc.

În timpul misiunilor echipele pot folosi ca mijloc de transport orice obiect care poate fi





folosit pentru transportul de persoane: Jeep-uri, camioane chiar și tancuri pot fi folosite în acest scop. O interfață destul de complexă dar ușor de folosit în momentul în care te obișnuiești cu ea (foarte asemănătoare cu cea din X-Com 3) permite transmiterea de ordine echipelor sau unui individ în particular. Acestea pot fi legate fie de modul de comportare propriu-zis al soldaților (alergare, mers normal, furișare, poziție de tragere, țîrre pe burtă, înot sau cățărare) cât și de acțiunile pe care le pot efectua în funcție de obiectele pe care le au în dotare.

Armele pot fi cumpărate între misiuni de la furnizori de arme pentru diverse sume de bani în funcție de numărul unităților disponibile și a calității acestora. În unele momente se ivește posibilitatea de a cumpăra arme mai speciale cu prețuri mai ... speciale de la furnizori obscuri. Toate acestea nu fac însă decât să lase impresia că participi la o acțiune care are într-adevăr un sens. De altfel, un lucru îmbucurător este legat de faptul că misiunile nu au o structură liniară ci mai degrabă ceea ce reușești să faci într-o misiune anterioară

hotărăște ce fel de misiune capeți în continuare.

Modul de desfășurare al misiunilor, mai bine zis al luptelor a dat naștere la numeroase discuții legate de oportunitatea folosirii în continuare în jocuri a metodei "pe turn-uri" (o dată mută și acționează adversarul apoi vine "rîndul" tau). Personal sunt de acord cu acest tip de abordare în Jagged Alliance 2. Pur și simplu există jocuri care nu le poți juca decât așa iar altele care se pot juca în real-time. Total Annihilation, Dune 2000, C&C sunt jocuri de

strategie în care unitățile nu trebuie decât să se miște și să tragă. Nu trebuie ca la un moment să alerge apoi să înoate și la urmă să se țină trăsând din cînd în cînd. Pur și simplu nu este omenește posibil să dai atîtea ordine la 40 de unități care se mișcă independent pe hartă. În Jagged Alliance lucrurile stau într-un fel exact pe dos față de jocurile amintite mai sus: există un număr maxim de 20 de mercenari pe care îi poți comanda la un moment dat și care ca indivizi pot executa o mulțime de alte ordine în afara celui de a trage în tot mișcă. Așa că programatorii de la Sir-Tech au recurs la un compromis. În timpul în care nu te aflii într-un conflict evident (nu a început să se tragă) îți poți mișca oameni liber pe hartă fără să te preocupe în a ceda rîndul oponentului. În momentul în care încep să se tragă primele focuri de armă se trece la un sistem foarte asemănător cu cel din seria X-Com și mai nou Soldiers At War: fiecare unitate are un anumit număr de unități de timp pe care le poate folosi în diverse moduri (fie ca acțiuni fie ca mișcări). Nu este poate sistemul perfect dar este viabil în acest caz.

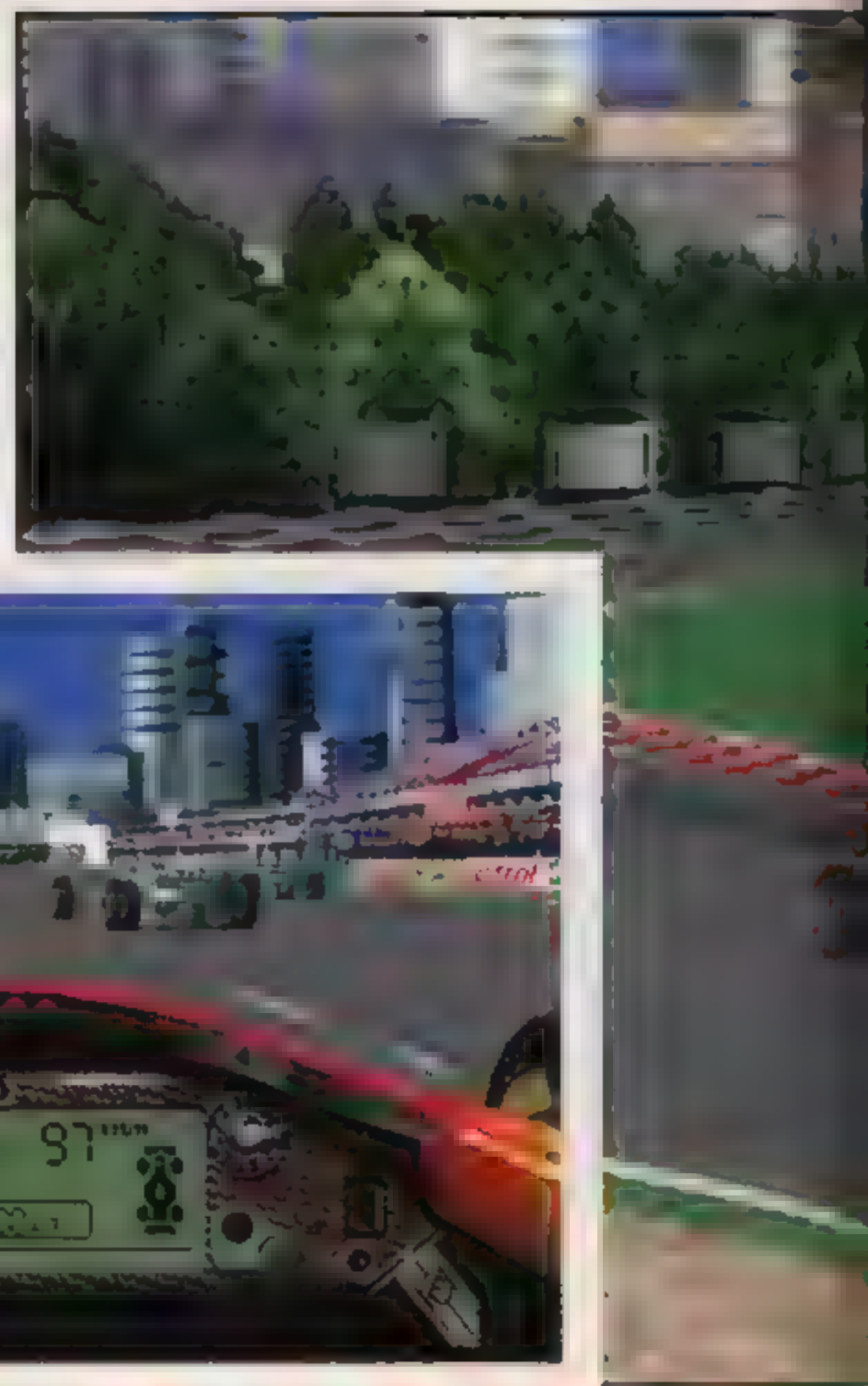
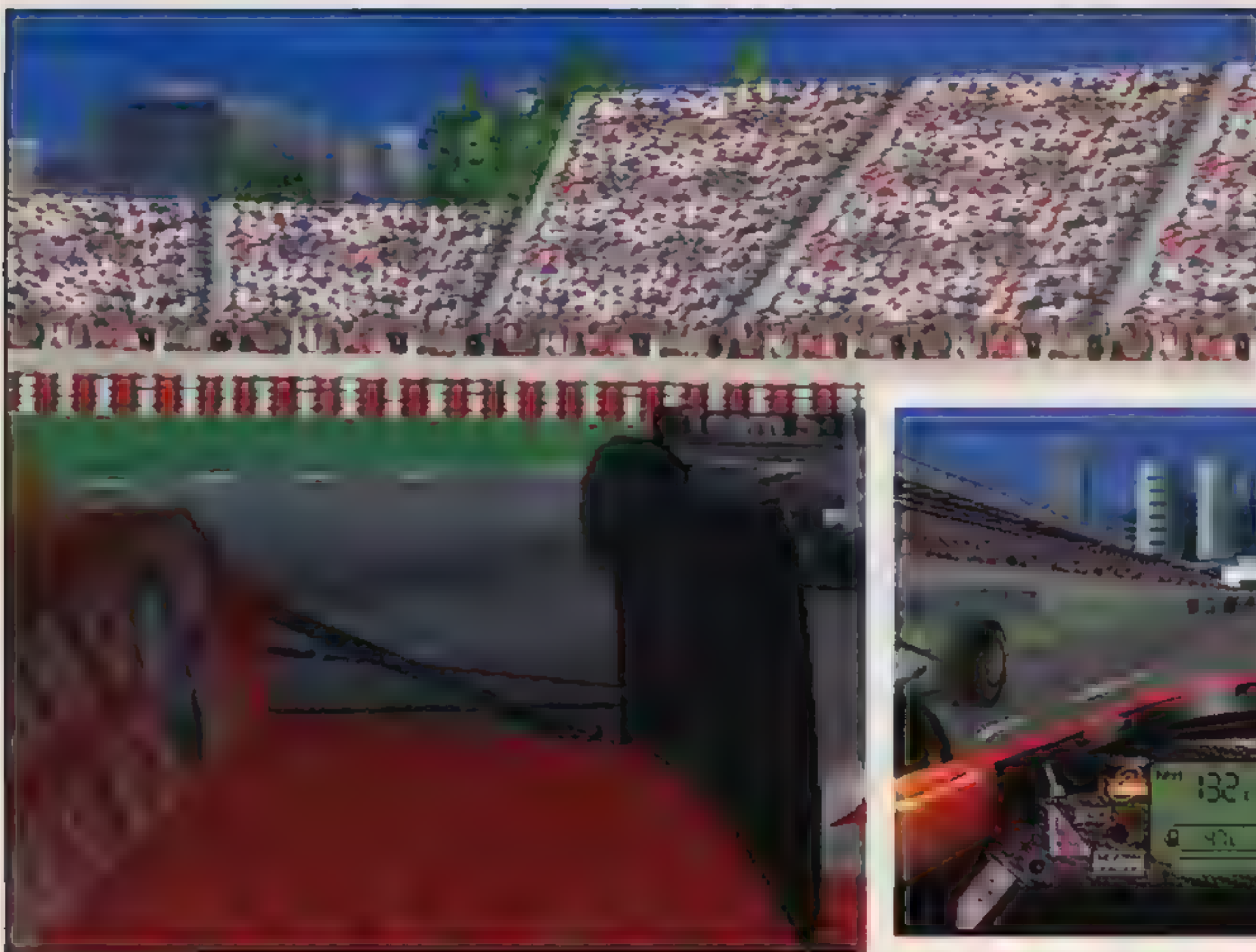
Din punct de vedere grafic ceea ce atrage imediat atenția la Jagged Alliance 2 este atenția la detaliu. Aceasta este evidentă atît în ceea ce

privește interfața dar mai ales la caracteristicile obiectelor de pe hartă. Acestea au toate proprietățile la care te poți aștepta de la ele: lemnul arde spre deosebire de ciment sau piatră, o bucată de tablă poate să nu oprească un glonț spre deosebire de un zid, etc.

Toate locurile prin care ai de îndeplinit misiuni sunt populate cu o mulțime de personaje care își văd de treburile lor, creînd astfel o atmosferă normală. Faptul că ele nu prea te bagă în seamă nu înseamnă că nu poți să intri în conversație cu ele. Chiar este recomandat acest lucru deoarece mulți au informații importante care îți pot fi de folos. Felul în care obții aceste informații (folosind forța sau nu) va contribui la crearea unei reputații bune sau proaste care te va putea ajuta sau nu în misiunile viitoare. Multe dintre aceste personaje pot fi înrolate la rîndul lor în echipa de commando avînd abilitații mai speciale. În concluzie trebuie să fi foarte atent cu cine stai de vorbă! Așa cum am spus, numărul de detalii este impresionant și acest articol nu poate și nici nu vrea să le descopere pe toate.

Jagged Alliance este un joc care nu este adresat doar fanilor jocurilor de strategie ci și celor care iubesc genul RPG fiind foarte abordabil și complex în același timp.





MONACO GRAND PRIX

Distribuitoare: UBI SOFT **Tip joc:** F1 Sim **Prima impresie:** Foarte bună **Redactor:** Ionuț Radu

Nu de mult s-a închis SAB 98 și ca de obicei am plecat de la expoziție cu același gust amar. Nu mîncasem nici mere padurețe și nici nu mușcasem dintr-o bară de oțel ci doar acele exponate, mașinile, mașinile. Nu trebuie în România mașini din mileniul următor pentru că pur și simplu nu toți putem rezista tentației, iar domnișoarele care se plimbau pe lângă ele nu ne-ar putea liniști ci dintr-o dată...

Totuși publicitatea i-a făcut pe exponanți să aducă și 3 mașini de F1 și una de Indy Car. Chiar și macheta bolidurilor fascinau prin formă și prin faptul că o astfel de mașină atinge ușor viteze de peste 320 km/h. Totul se naruie cînd cineva te atenționează că te-ai apropiat prea tare de monopost sau că ai datîmat lanțul de protecție ce înconjoară mașina. Ce poți să faci este numai pentru campioni!

Ultima șansă

Totuși mai avem ceva. Spațiul nostru virtual din colțul camerei unde ne va aștepta

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Jocul trebuie să apară în iarna aceasta și sincer să fiu după ce am jucat demonstrația mai mult sau mai puțin completă pot spune că vom avea de-a face cu un campion.

Nu am mai văzut așa o bună realizare la un simulator de Formula 1. Nu mă refer aici la grafică sau sunet, asupra cărora voi reveni, ci la opțiuni, realism, interfață și în mare, tot restul jocului.

Malboro: Don't smoke

Sincer să fiu nu-mi place să concurez sub numele real al unei echipe de Formula 1. Prefer teamul PC Gaming pilotat de Ionuț Radu. Ce farmec ar mai avea să-l vad tot pe Schumacher pe primul loc al unui mare premiu cînd practic eu am dus greul? Nu știu dacă asta a fost și politica producătorilor sau prețurile copyrightului au fost prea mari ca să introducă binecunoscutele mașini argintii de la Mercedes sau reclama cu West.

Cum era și normal, cursa pornește de la standuri. Interfața jocului este poate



una din cele mai complexe ale unui simulator auto. Cît de real vrei să fie? Mergi pe cauciucuri sparte? Mergi pe limitare a vitezei la boxe? Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 este un joc al opțiunilor și al realismului.

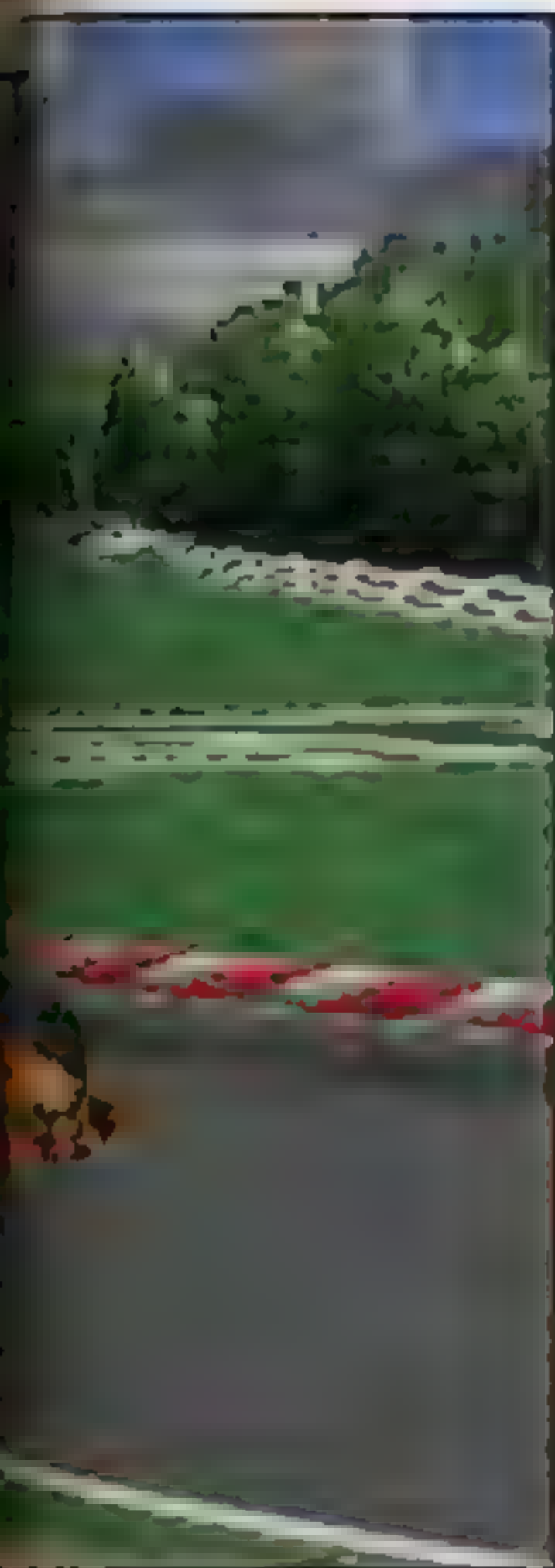
Poți alege între o abordare ușoară și una realistă a cursei. Astea sunt pentru cei leneși, dacă vrei să-ți reglezi singur mașina, standurile îți stau la dispoziție. Modificările asupra mașinii se împart în două categorii: cele dictate de pilot și care necesită cunoștințe ingineresti ceva

mai avansate. Pilotul poate decide cît combustibil să fie pus în rezervor sau cîte realimentări să fie făcute. Tot în obligațiile lui stau reglarea aerodinamică a mașinii, înclinarea spoilerelor, frînei sau alegerea tipului de cauciuc: moale, dur sau de ploaie. În funcție de dificultatea cursei și de numărul curbelor se poate regla și cutia de viteze fiind mai maleabilă la trecerea în anumite trepte.

Ca o mică curiozitate unghiul de virare a mașinii poate varia între 0 și 25 de grade. La o înclinare 0

mașina va putea vira, iar la 25 de grade riscul unui de paj este mare. Influența mecanicului mi se pare cea mai interesantă. Duritatea amortizoarelor, suspensiile, înălțimea la care se află mașina față de sol, reglarea motorului între 15000 și 17500 de rotații pe minut de inginer. Nu trebuie negat nici faptul că dacă suni un pilot mai nervos și greș de multe ori ieșind în decor poate ar trebui să vă gîndeți la niște bușe.

Orice ajustare greșită poate duce la explozia



motorului sau la pierderi de ulei și apă. Blocarea cutiei într-o treaptă sau un simplu scurt-circuit nu țin de tine dar te pot costa abandonul. Regulile sunt cât se poate de severe dar pot fi și sărite acolo unde nu convin. Furtul startului te poate costa o penalizare de 10 secunde la stand unde ar trebui să circuli cu max 120 Km/h. Trebuie să fi prea corect ca să ții cont de toate astea.

Îngreunarea jocului poate merge pînă acolo unde să refuzați echiparea mașinii cu ABS, servodirecție sau asistarea de către calculator a manevrelor pe care le faci la boxe. Cine știe poate trece de standul tău și nu-ți dai seama.

Pe traseu...

Dacă pînă acum am reglat conturile din standuri, odata ce intri pe circuit încă ai senzația că pilotezi în jurul unor copaci făcuți din carton, tăiați pe contur și înfipti undeva după panourile de protecție. Iarba și nisipul se repetă la infinit fără nici un fel de greșeală. Spre norocul nostru toate astea nu ne afectează prea mult atît timp cît ne concentrăm asupra cursei. Tot ce vezi în față e clar dar, în spate mai puțin. Oglinzile retrovizoare sunt prost plasate. Bordul este desenat prea mare creînd impresia falsă că pilotul sta cu gura în volan. Realitatea este cu totul alta. În timp ce conduci mîinile sunt întinse

la volan. Aproximarea a dus la poziționarea oglinzilor în extremitățile laterale ale ecranului. Totul se face după un al n-lea simț care ți spune cînd ți-ai depășit adversarul pînă și ieșirea de la boxe făcîndu-se la noroc.

Pentru mulți dintre noi linia ideală pe care o aleg piloții în anumite curbe ne este cît se poate de greu de înțeles. Unele jocuri au agreat ideea amplasării unei benzi întrerupte pe circuit pe care era de preferat să o urmezi. Foarte neplăcut și fără o bază reală. La Monaco Grand Prix această problemă este rezolvată elegant prin urmele lasate de pneurile mașinii. Această idee este din păcate una dintre puținele care m-a impresionat pozitiv la capitolul grafică.

Cuvîntul cititorului

Un cititor mi-a spus: "Frate eu de la un joc cu mașini vreau să simt că-mi răspunde mașina, vreau să simt eu că merg cu peste 200Km/h." Într-un fel sau altul colegul nostru are dreptate. Deocamdată o placă Voodoo 2 costă cît un salariu barosan la noi așa că e bine să stăm cu picioarele pe pămînt și să

nu ne mai întrebăm de ce nu se vede transpirația pe fața pilotului.

Enginul rămîne hotărîtor într-un joc și la capitolul asta Monaco GP sta bine. Nu trebuie să ne așteptăm la un competitor pentru NFS3 dar fața de ce am văzut pînă acum este OK. Avem de-a face cu explozii de motor sau doar cu pierderi de ulei, iar viteza este la ea acasă.

Aștept cu



nerabdare momentul în care un producător de jocuri va introduce și posibilitatea de a i calca pe cei ce flutură steagurile pe marginea pistei sau să vadă un pilot care iese disperat din mașina incendiată.

Scîrturi și fum

Stabilitatea mașinii este incredibil de slabă. Pe linie dreaptă la viteze mari mișcarea volanului este INTERZISĂ! Derapajul nu se oprește decît în panoul de protecție și te poate costa un cauciuc sport cu care va trebui să te fîrști pînă la standuri ca să-l schimbi, sau mai rău, cu ruperea axului, sau a osiei, care duce la sfîrșitul cursei.

Cel mai bine se vede realismul unui simulator de mașini pe condiții de ploaie. Cauciucurile te ajută dar totul stă în talentul pilotului de a nu derapa. Pe un circuit umed mașina se învîrte ca un ciob pe gheață.

Tipete și goarne

Sunetul este ușor de realizat la un astfel de joc. Iei un magnetofon și turezi un motor adevărat. În mare parte asta e tot ce ne trebuie: turația motorului ca să știm cînd schimbăm vitezele, dar cei de la UBI SOFT țin cu noi. Atenționarea steagurilor se face sonor precum și anunțurile de la stand cu privire la cel mai bun tur de pistă sau chiar cînd ești chemat la standuri pentru reparații.

Idei și opțiuni

Exista și noutați cu privire la

modul de joc. Scenariul este punerea jucătorului în situația de a termina cursa pe un loc anume fără ca acesta să poată să-și aleagă mașina, circuitul sau să participe la calificări. Bineînțeles există și posibilitatea de a începe o carieră de pilot sau de a participa la un campionat. Campionatul personalizat este o altă noutate și constă în alegerea de către jucător a circuitelor care intră în componența acestuia. În privința curselor nimic nu poate schimba situația: sunt în număr de 17 și sunt aceleași ca și în realitate.

Se promite mult

Data lansării jocului este incertă cel mai devreme Octombrie și cel tîrziu în februarie anul următor. Mîine sau peste trei zile Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 promite să fie cel mai bun simulator de Formula 1 din toate timpurile. Nu știu dacă se mai poate schimba ceva în legătură cu amplasarea oglinzilor retrovizoare sau a îmbunătățirii graficii acum dar pasul spre o nouă generație de simulatoare de mașini s-a făcut. Tendința este aceeași ca la simulatoarele de avioane. Aici avem jocuri care simulează cît mai tare realitatea gen F-18 și Falcon și pe de cealaltă parte avem avioanele cu elice și biplanele războaielor mondiale cu trei butoane și cinci ceasuri. Oricum ar fi Ubi Soft se îndreaptă cu Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 spre jocuri cît mai exacte și mai realiste.



PEOPLE

GENERAL



Distribuitor: Mindscape **Tip joc:** Strategie pe turn-uri **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Panzer General **Redactor:** Mihai Dobrică

Așa cum sugerează și titlul, People's General este un nou episod din seria "Living Battlefields" produsă de "Strategic Simulations Inc.", serie care cuprinde și marele succes "Panzer General". Punctul de plecare al acestui joc este un scenariu plauzibil despre un conflict din Asia care treptat cuprinde întreaga lume

Povestea

Este anul 2005, și Taiwan-ul tocmai și-a declarat independența față de China. Cum această țară a devenit o nouă superputere mondială, reacția ei este imediată. După recucerirea Taiwan-ului, China își îndreaptă atenția către alte țări din Asia. De aici rezultă un război în care poți juca fie alături de China și aliații ei (Cambodgia și Coreea de Nord) fie

alături de Alianța Vestică (care include S.U.A, Marea Britanie, Germania, Franța, Rusia, Coreea de Sud, Japonia și altele).

Aceste două campanii te vor purta, de-a lungul a 36 de misiuni, în Peninsula Coreeană, Asia de SE, munții Ural și Ucraina. Fiind anul 2005, deci viitorul apropiat, tehnica de luptă va fi tocmai cea care se afla astăzi în stadiul de proiect sau de testare. Dintre unitățile aeriene trebuie amintite elicopterele Comanche și Werewolf și binecunoscutul F22 Raptor. Din rândul tancurilor ne vor atrage atenția Challenger 3 Main Battle Tank (GB), M1A3 Abrams (USA) și T99 (CSI).

Cu ce avem de a face

Cei care au jucat Panzer General nu mai trebuie să citească continuarea

acestui articol care poate fi rezumată în câteva propoziții: People's General este un fel de Panzer General cu un AI puțin îmbunătățit dar păstrând în linii mari aceleași trăsături.

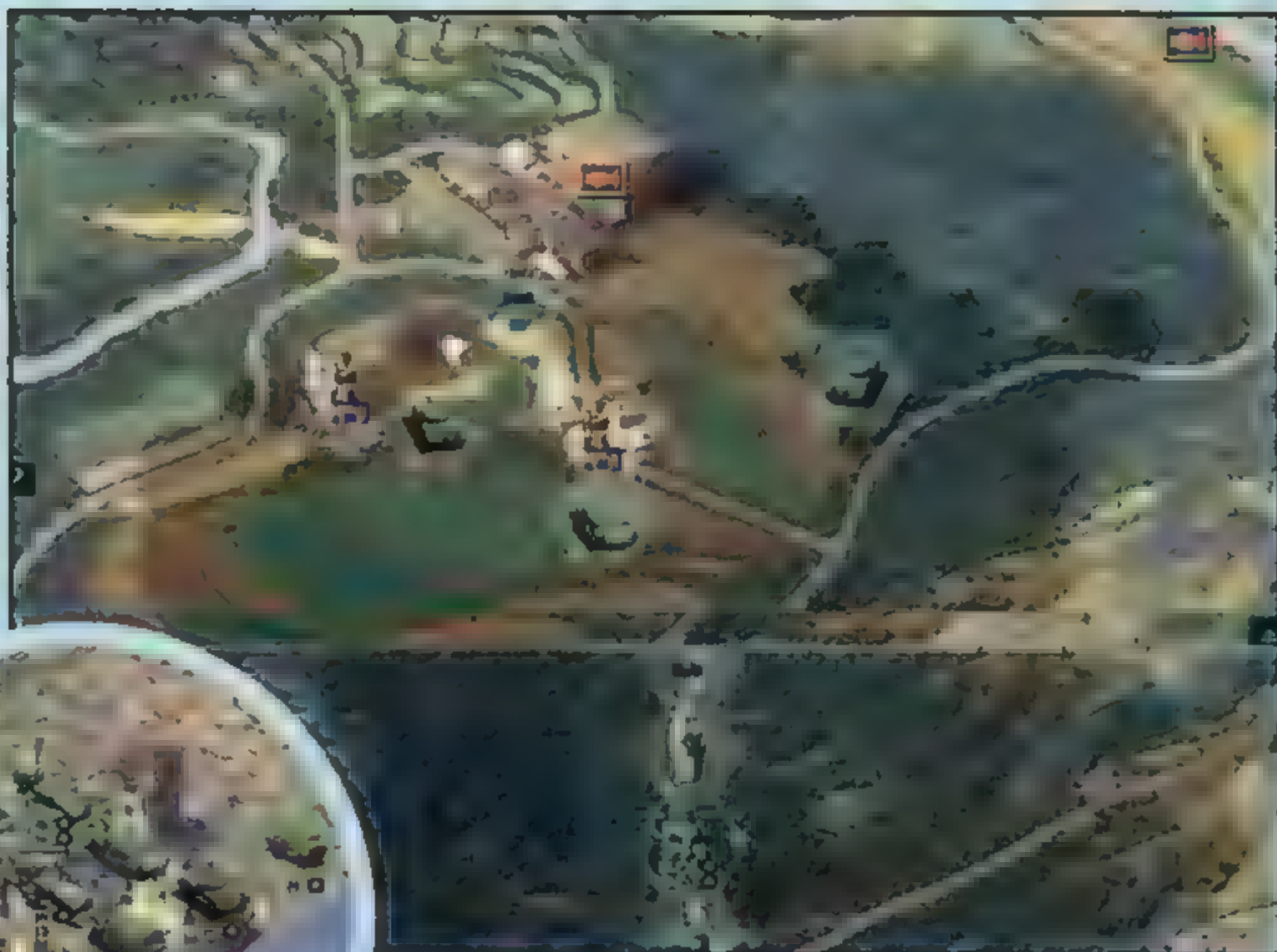
De asemenea a fost îmbunătățită foarte mult grafica însă harta rămâne în continuare bidimensională, un fel de poză luată din satelit a unei suprafețe mari pe care se desfășoară luptele - frontul. Totuși AI-ul jocului tratează terenul ca fiind tridimensional, deci unitățile din depresiuni au vizibilitate și rază de acțiune redusă, unitățile care urcă o pantă se mișcă mai greu, etc. Din păcate, diferențele de relief sunt prost sugerate de hartă, ceea ce poate deveni frustrant. Și, bineînțeles trebuie să vă imaginați un Panzer General a cărui acțiune are loc în 2005.

Stilul unităților în luptă

Voi, ceilalți, aflați că în acest joc este vorba de strategie militară pe turn-uri. Trăsătura distinctivă a jocurilor produse deSSI este imitarea cât mai exactă a condițiilor reale de luptă. Harta este împărțită în hexagoane. Un astfel de hexagon poate cuprinde un întreg oraș în interiorul lui. O astfel de

celula poate fi ocupată de o singură unitate la un moment dat (singura excepție: o unitate aeriană poate sta deasupra unei unități terestre). De aici tragem ușor concluzia că este vorba de un fel de macrostrategie. Jucătorul nu conduce lupta propriu-zisă, el doar ordonă unui regiment (să zicem) să atace ceva. Toate clasele de unități existente (antiaeriană, antitanc, artilerie, infanterie, recunoaștere, blindate, elicoptere, avioane și unități navale) îndeplinesc roluri specifice potrivite caracteristicilor tehnice ale fiecăreia. Acest lucru face (de exemplu) ca o unitate mai scumpă și cu o putere de foc mai mare să nu fie neapărat avantajată într-o luptă.

Astfel, o unitate de infanterie blocată într-un oraș poate rezista împotriva mai multor unități de tancuri, provocându-le pierderi importante. De aici rezultă că într-o confruntare trebuie să acorzi o atenție deosebită unor circumstanțe independente de raportul de forțe dintre cele două unități combatante. Pentru a aproxima cât mai bine comportarea trupelor în luptă, producătorii acestui joc au înzestrat fiecare unitate cu un număr mare de constante reprezentând capacități de atac/apărare contra unităților blindate/neblindate/aeriene (hard attack, soft attack, close defense, etc.)



să se comporte mai bine în anumite situații. O asemenea marire a eficienței unor soldați poate fi realizată și prin intervenția directă a

jucătorului dar acest lucru va presupune un cost. Astfel, în timp,

vei începe să prețuiești unitățile tale și deși vei avea opțiunea să le schimbi cu unități mai potrivite misiunii curente vei prefera să le păstrezi decât să pierzi experiența, vei învăța punctele forte și punctele slabe ale unităților pe care le comanzi, le vei proteja și le vei folosi la capacitatea maximă, și te vei strădui să nu le pierzi, fiindcă altele nu vei primi. Totuși vei putea cumpăra alte unități (cam o unitate la fiecare misiune), sau vei primi "cadou" unități dacă termini foarte repede o luptă și astfel îți vei putea suplini diferitele lipsuri în armată. Într-adevăr vei avea de condus o armată, și va trebui să o faci bine, să suferi cât mai puține pierderi fiindcă mereu va fi o nouă misiune de îndeplinit.

În orice misiune vor exista anumite puncte importante, în general orașe, care trebuie toate cucerite pentru a obține victoria. În afară de acestea, mai există și alte obiective (aeroporturi, poduri, sate, etc.) care deși nu trebuie să fie nepărat ocupate se pot dovedi necesare pentru înfrângerea rezistenței adverse. În cazul în care cartierul general este

impresionat de aceste victorii la care nu se așteptau te vor recompensa oferindu-ți posibilitatea de a comanda mai multe misiuni de bombardament aerian sau îți pot promite o puternică unitate prototip pentru misiunea următoare. În funcție de numărul de turn-uri în care obții victoria (poate fi victorie strălucită, victorie și victorie tactică) vei primi o anumită misiune. În această nouă misiune vei avea unitățile cu care ai terminat-o pe precedentă la care vei putea, uneori să adaugi altele. Aceste trăsături sugerează o campanie dinamică dar există și un aspect care diminuează realismul acțiunii: în cazul în care pierzi o misiune jocul ia sfârșit. Acesta este motivul din cauza căruia am caracterizat această campanie ca fiind semi-dinamică.

Natura, dragă

În "People's General", două turn-uri reprezintă 24 de ore: un turn este zi iar altul - noapte. Capacitatea de luptă a unităților se modifică în funcție de acest aspect și de tipul lor. Aștfi ziua cât și noaptea poate fi cer senin, vreme noroasă, ploaie, ninsoare, furtună etc., aspecte care afectează în special unitățile aeriene punând să le micșoreze capacitatea de luptă sau inteziind, pur și simplu, decolarea. Alt element natural cu o importanță deosebită în joc este decorul în care are loc acțiunea. Luptele pot avea loc în păduri,

mlaștini, orașe, râuri (deși au un scop precis, luptele pot fi și în deșert). Mai sunt și forme de relief: dealuri, munți, lunci, câmpii etc. De cadrul natural în care se afla o unitate, depinde capacitatea ei de a se aproviziona, de a ataca sau a se muta.

Multi jucători

După cum era de așteptat People's General poate fi jucat în LAN, pe internet, sau gratuit pe mplayer.com (în clubul SSI). În plus oferă facilitatea de a juca prin poșta electronică (e-mail) însă deocamdată nu există hărți suficient de complexe care să necesite timpuri lungi de gândire pentru a justifica această opțiune.

Surprinzător este faptul că nu poți juca PG cu un prieten pe același calculator (hot-seat), opțiune care nu ar fi trebuit să-i lipsească unui joc de strategie pe turnuri. Concluzia, un organ vital în anatomia unui articol este că în mod cert grafică, de altfel și sunetul, trebuie îmbunătățite. De asemenea trebuie înlăturată existența unor bug-uri. În afară de aceste trei elemente, această versiune se prezintă cu grația specifică jocurilor de primă clasă. Ca o ultima notă și anume făcând observația că acestui joc îi lipsește o concepție originală, fiind un altul dintr-o lungă serie de confrăți asemănători, închei spunând că este fără îndoială cel mai bun dintre aceștia și că aștept cu nerăbdare versiunea finală.

WICKED3D



3Dfx Voodoo Banshee™

- Higher resolutions than any other Voodoo Banshee™ card
- Unmatched 2D and stunning 3D acceleration
- Full frame rate DVD video acceleration
- Driver and performance optimization from the Industry 1
- Exclusive stereoscopic eyewear support for over 100 gam
- Full support for 3Dfx Glide™, Direct3D and OpenGL Games

The Voodoo Banshee of Choice for True Gamers

PENTRU COMENZI EN-GROS:
ROMAS COMERCIAL SRL : 094.552.607

VENGEANCE™

**16MB
SDRAM**

AGP

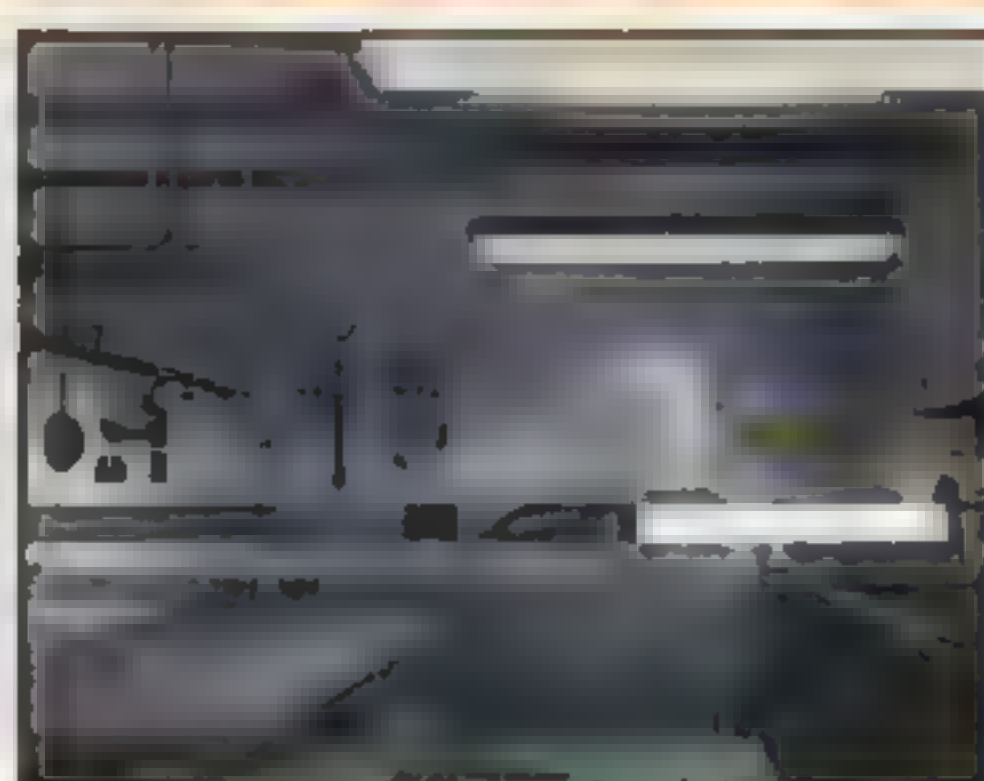
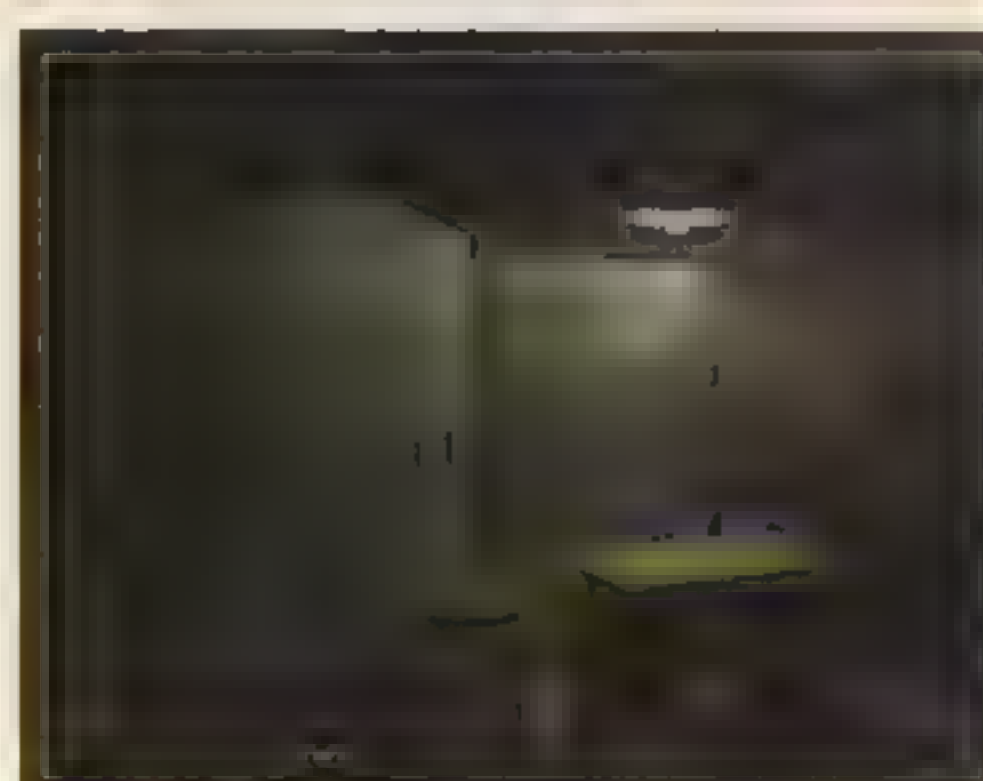
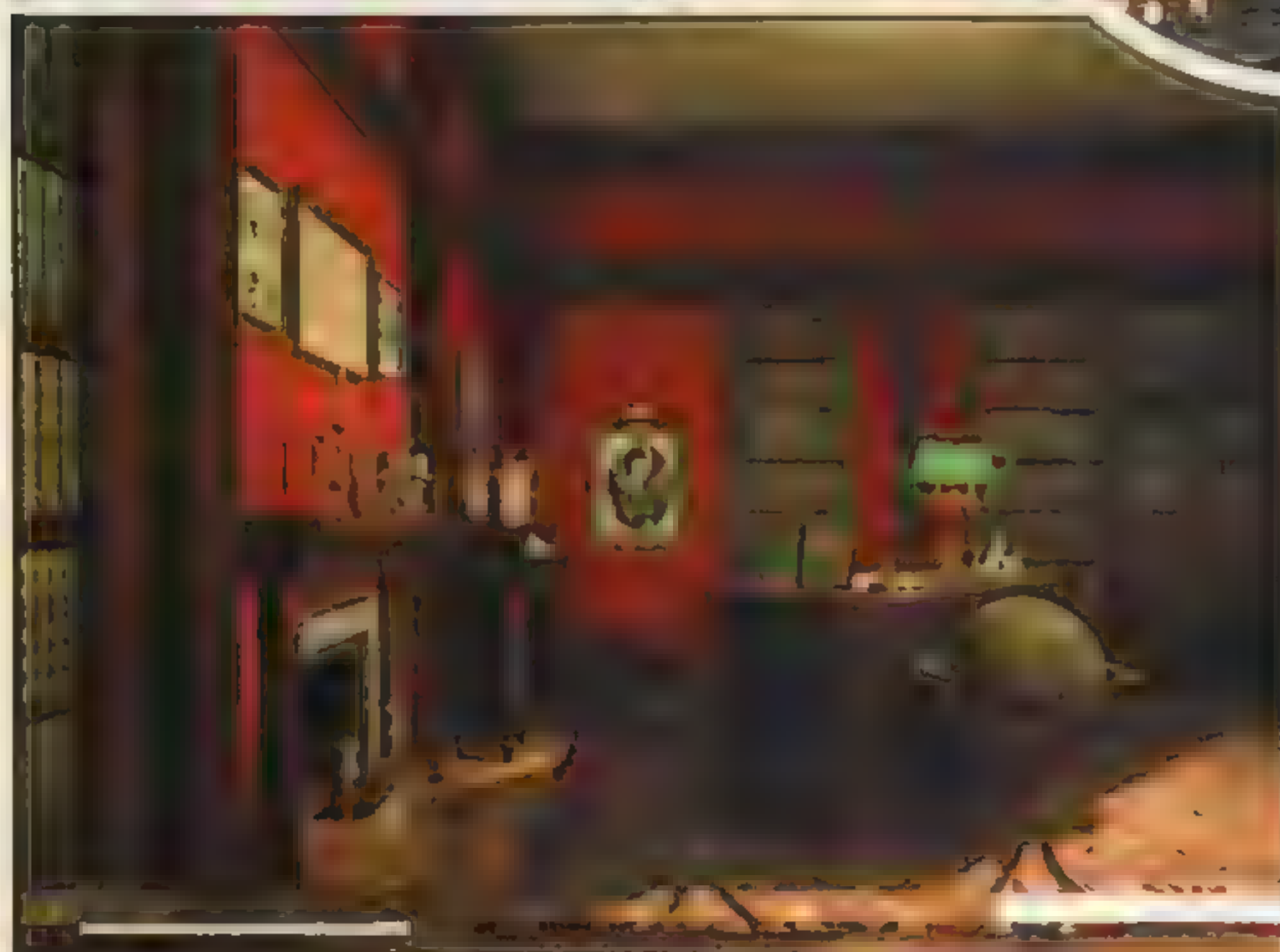
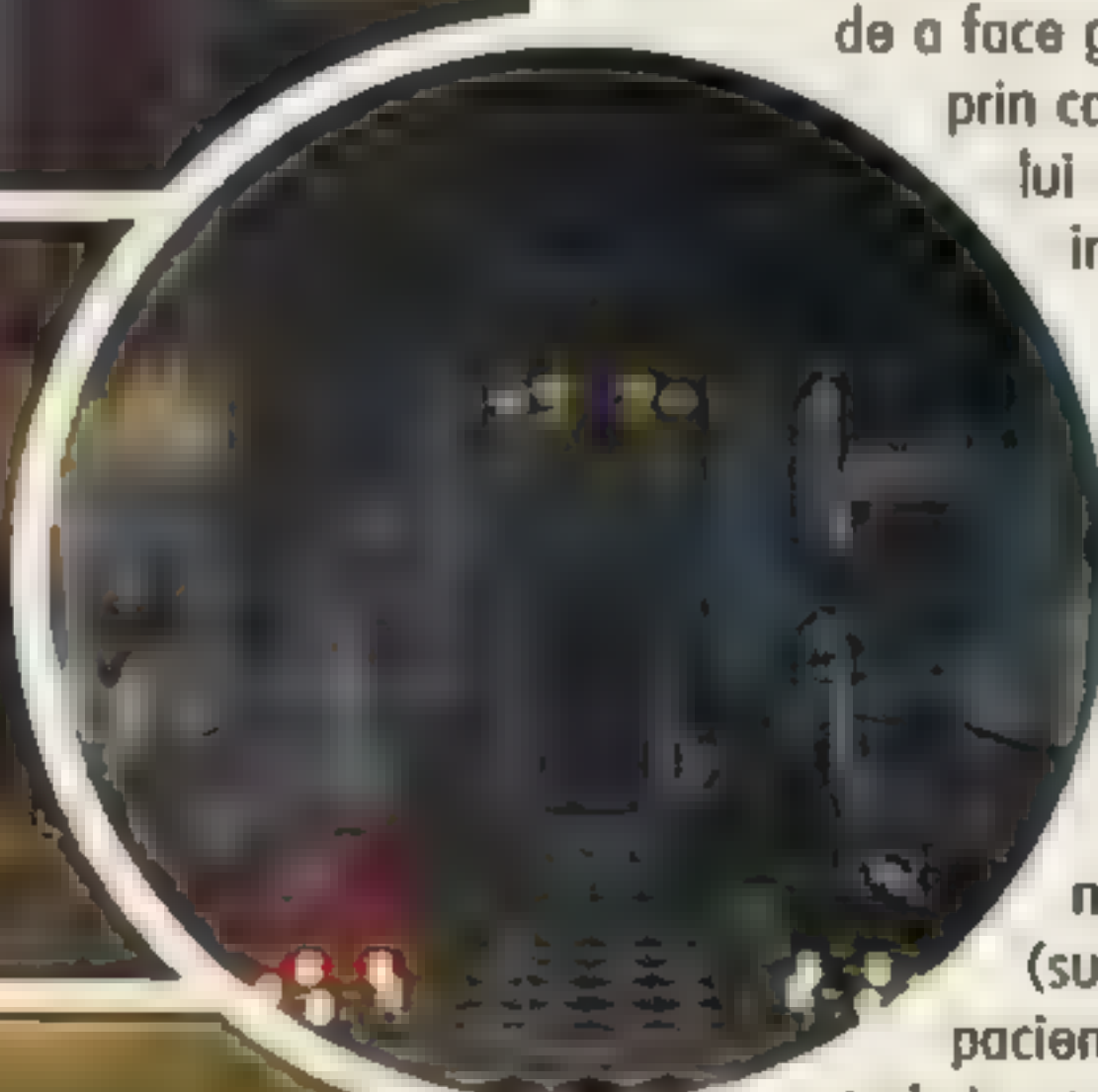
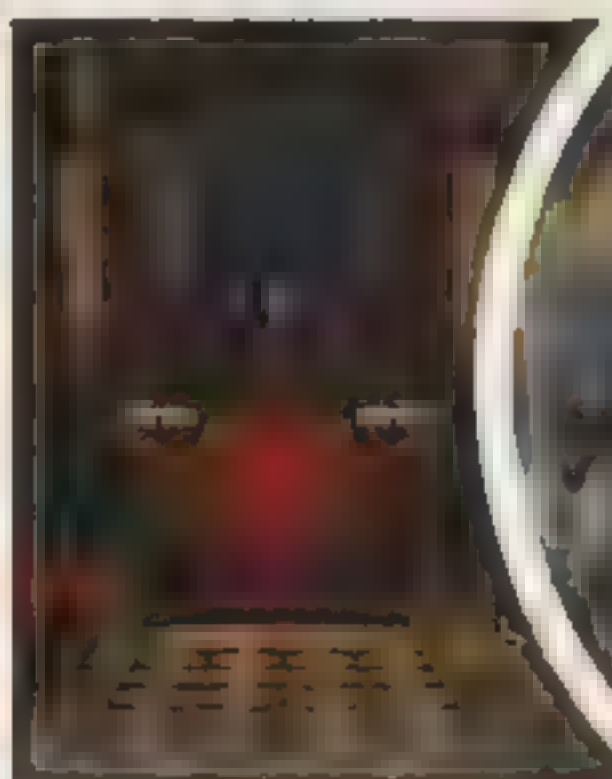
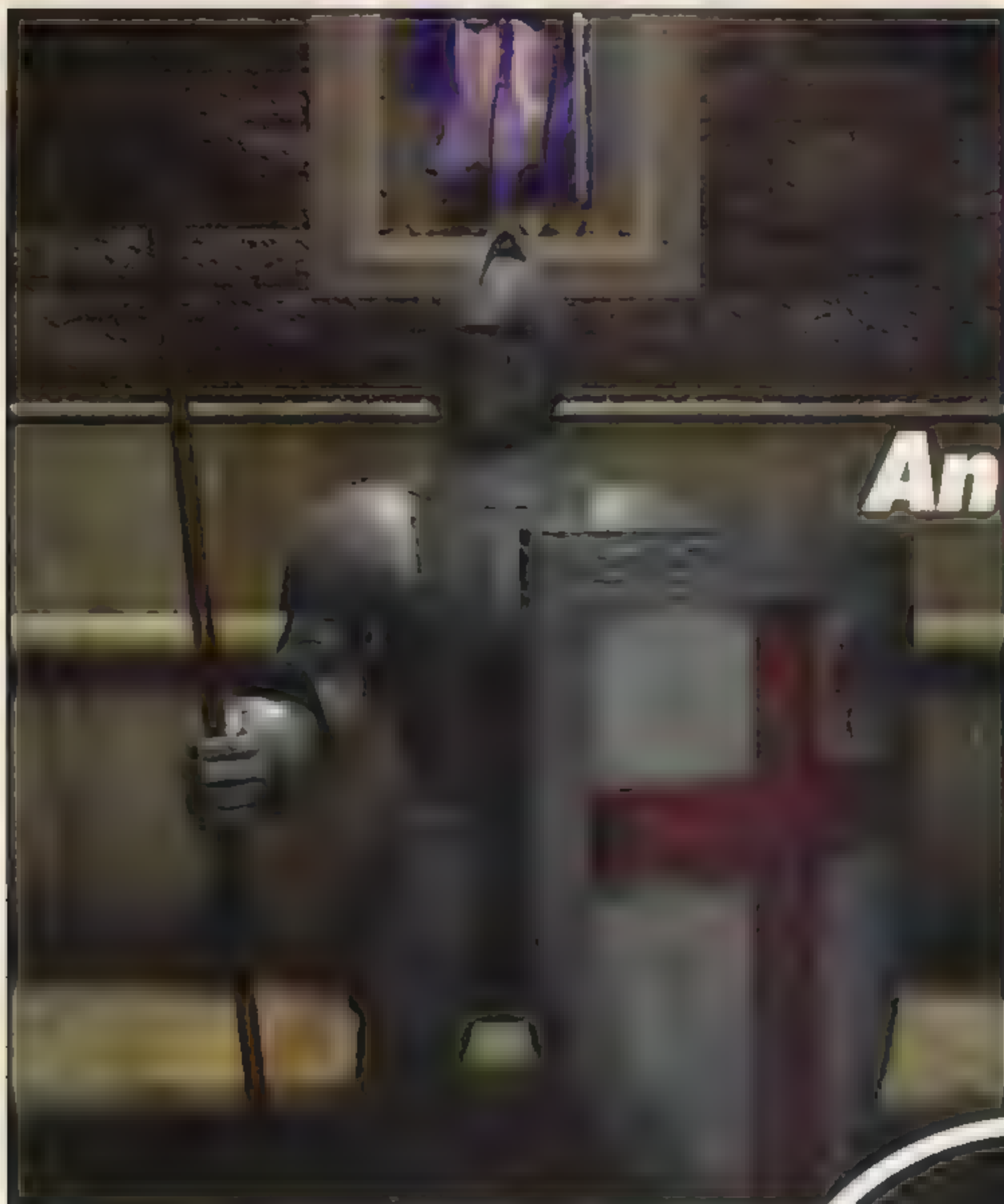
Vengeance can finally be yours!

enthusiasts!

**PLUG
&
PLAY**

WickedVision™ - Ready
Works with over 100 games when
used with the WickedVision™
H3D Eyewear System.





BLACKSTONE CHRONICLES

Adventure in Terror

Distribuitor: Mindscape **Tip joc:** Adventure **Prima impresie:** Bună
Seamănă cu: X-Files, orice adv FMV **Redactor:** Mihai Dobrică

Blackstone Chronicles este un joc adventure horror a cărui acțiune se petrece în sanatoriul "Blackstone Asylum" aflat într-un orașel mic al Angliei, care a fost lăsat în paragină timp de 40 de ani apoi a fost renovat și acum este pe punctul de a deveni muzeu. Interfața este de tipul First Person (deci jucătorul vede imaginea prin ochii personajului principal) și are dezavantajul caracteristic de a face greoaie navigarea prin camerele sanatoriului (a fost lentă și imprecisă). Partea de "groază" este mai puțin prezentă în joc și se limitează la interioarele macabre și la prezența unor fantome - pe care nu le vezi (sufletele pacienților) - cu care trebuie să discuți de-a lungul aventurii, deci cu siguranță nu este ceea ce fanii horror așteaptă. Cu asta cred că am lămurit-o în mare.

Povestea și autorul

John Saul este un autor cunoscut de cărți psihologice și de groază, cu mai bine de 60 milioane de cărți vândute în toată lumea. Multe din cărțile sale au fost publicate și în România (cele mai cunoscute: "Umbra", "Al Doilea Copil", "Creatura") - deci este posibil să-l fi citit, asta dacă nu purtați încă ochelari cu 15 dioptrii. Din păcate, nu spun că este cazul de față, un autor cunoscut nu este garanția unui joc reușit. Ideea realizării jocului a venit în 1995 chiar de la John Saul, care apoi s-a apucat să scrie un scenariu destinat exclusiv acestei aventuri. Mai târziu scenariul s-a transformat într-o serie de șase nuvele care în 1996 au ajuns bestseller în America (peste 6.5 milioane exemplare vândute), și care stau la baza poveștii jocului. În nuvele sunt prezentate tragediile familiilor din Blackstone, care primeau cadouri misterioase legate de trecutul lor. Aceste cadouri erau

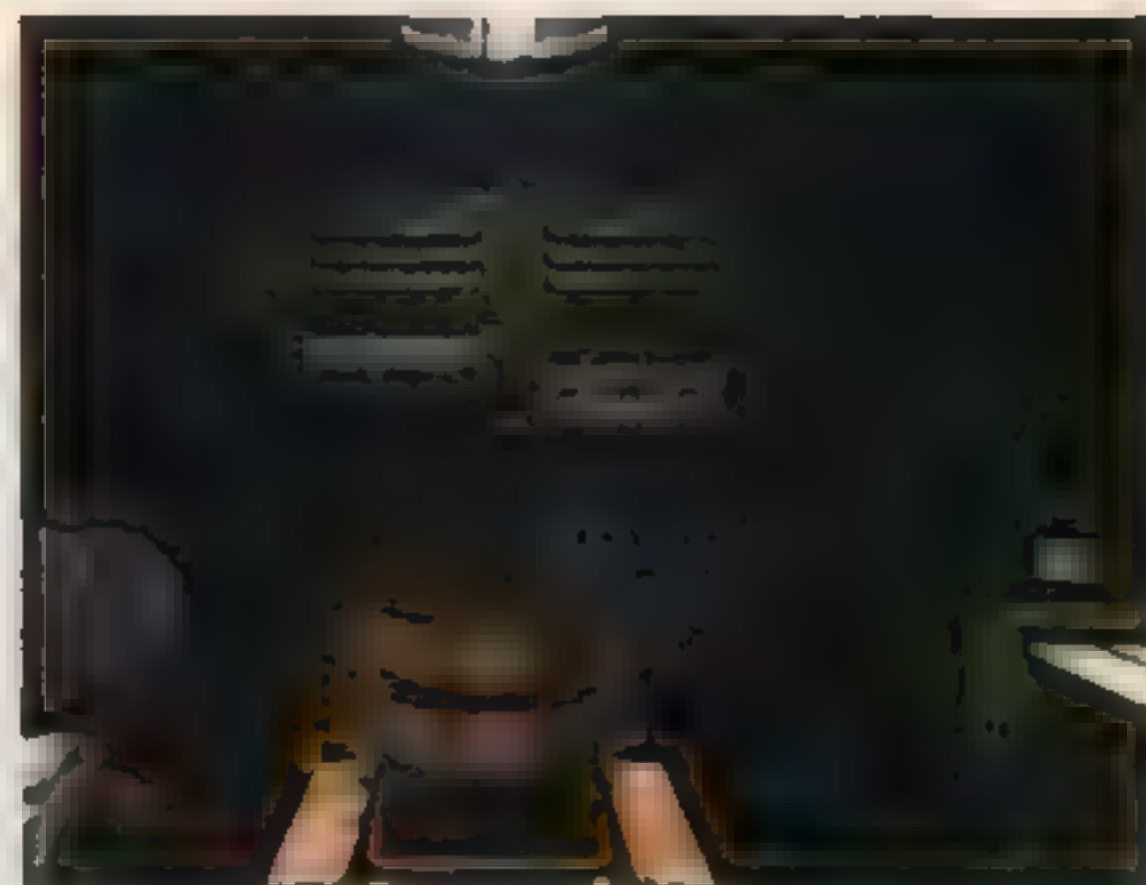
expediate de o persoană necunoscută și în cele din urmă aduceau moartea unui membru al familiei. În finalul cărții naratorul - Oliver Metcalf, fiul ultimului conducător al sanatoriului - își dă seama că el era cel ce ducea cadourile ucigăse, sarcină ce se presupune că i-a fost plasată în subconștient de tatăl său - Malcolm -, care dorea să se răzbune pe cei ce închiseseră azilul. Povestea jocului se petrece cinci ani mai târziu, când Malcolm decide să oprească transformarea azilului într-un muzeu. Oliver refuză să-l ajute și Metcalf îl răpește fiul (Joshua), pe care îl ascunde într-o cameră secretă a sanatoriului. Scopul jocului este clar, trebuie să găsești camera secretă și să-ți salvezi fiul din mâinile unui bunic nebun.

Nu știu dacă vi se pare o poveste interesantă, dar mie mi-a plăcut mult, mi se pare originală și cred că este un scenariu pe care se poate construi un joc foarte atractiv.

Sanatoriul și locuitorii săi

Pentru a vă face curioși vă voi prezenta în continuare câteva metode de tratare a bolilor psihice folosite în trecut (prin anii '20) care mi se par "interesante" și suficient de "originale" pentru a-ți face parul măciucă. În primul rând se credea că febra poate alunga nebunia din trupul omenesc și pentru asta pacienții erau injectați cu doze uneori letale de malarie sau alți viruși. O altă teorie era cea a "focarului de infecție", conform căreia nebunia se trage dintr-o infecție a unei zone oarecare a corpului care se extinde și cuprinde mintea. Soluția era înlăturarea zonei care a produs infecția, și cum nu exista nici o dovadă a existenței unei infecții doctorii tăiau ce le venea la îndemână. Teoria a lăsat mulți oameni fără dinți și sinusuri, femei fără ovare și bărbați castrați. Toate aceste metode de tratare au fost folosite în sanatoriul din Blackstone și sunt prezente în joc prin efectele lor asupra pacienților, care au murit datorită ale căror suflete mai colindă încă clinica.

Sanatoriul este o clădire cu trei



vele și 25 de camere pe care trebuie să le colinzi pentru a ajunge în final în camera secretă. Personajele sunt exclusiv voci ale pacienților decedați, ale căror suflete nu au găsit încă liniștea. Acestea te vor ajuta pe măsură ce le câștigi încrederea rezolvând diferite misiuni pe care ți le încredințează, permîindu-ți astfel să patrunzi din ce în ce mai adînc în trama sanatoriului plin de mistere. Dintre acestea se distinge Malcom Meltcaș, primul și cel mai important personaj care apare în joc. El este tatăl lui Oliver (pe Oliver îl conduci), și împotriva lui și a capcanelor pe care ți le-a pregătit trebuie să lupți pentru a-l revedea pe Joshua. Spuneam că azilul a fost transformat într-un muzeu. Ideea a fost folosită pentru a separa acțiunea pe două planuri paralele - azilul (corepunzător trecutului) și muzeul (prezentul)? Acestea sînt desigur independente, însă puzzle-urile din cele două planuri se întrepătrund, și uneori vei fi nevoit să cauți în prezent pentru a te putea pătrîci în trecut și invers - de multe ori în spatele unor

încuietore noi se află cheia misterele din trecut. Din prezent fac parte computerul (cu informații privind pacienții), diverse dulapioare și încuietori care au fost schimbate în vederea "înnoirii" azilului și "ghidul virtual al muzeului", pe care poți citi diferite informații despre camera respectivă. Restul ține de trecut. Sanatoriul are două etaje și subsol, între care se poate circula numai cu liftul. La subsol se află morga și "salile de operație", adevărate camere de tortură în care salaslăuiesc sufletele celor ce au murit în mîinile doctorilor. Acestea sînt încuiate și (destul de nerealist) nu pot fi deschise, deși ai cheile, pentru că nu ai răbdare să le verifici pe toate. La etajul unu se află biroul lui Meltcaș, bucătăria și sufrageria iar la doi se află camerele pacienților. Majoritatea puzzle-urilor jocului sînt de genul "întrii într-o cameră, cauți bine un indiciu, care, apoi te mai plimbă nițel prin azil și ajungi în final să deschizi o altă cameră și apoi de la capăt". Cu toate acestea jocul nu devine plic-

tisitor, conținînd chiar și puzzle-uri ce trebuiesc rezolvate contra-timp (daca nu mori). Am banuiat că întregul joc este un puzzle contra timp - fiindcă Meltcaș îți spune să-l găsești pe Joshua pînă la miezul nopții și din cînd în cînd te atenționează că trece timpul - ceea ce ar fi neplăcut. Din punct de vedere al puzzle-urilor jocul nu ar trebui să puna probleme nimanui, fiindcă începe cu mistere ușor de rezolvat, care, apoi se complică ajungîndu-se la puzzle-uri foarte dificile (cred).

Interfața, Grafica, Sunetul
Inventarul este clasic și poate fi accesat mușind mouse-ul în partea de jos a ecranului. Interfața este gen "point and click", caracteristică jocurilor First Person Adventure, ca cea din X-Files sau Starship Titanic. Navigarea se realizează cu ajutorul mouse-ului, printr-un simplu click care va duce la prezentarea filmului Quicktime al mișcării. Aceasta îngreunează însă deplasarea, la fiecare pas fiind prezentat cîte un filmuleț. Folosind butonul din

dreapta al mouse-ului se poate sari atît peste filme cît și peste dialoguri, și aceasta este singura soluție pentru a obține un joc cît de cît fluent însă are dezavantajul major de a genera reflexul folosirii acelui buton și uneori vei sari peste dialoguri esențiale pentru rezolvarea unui puzzle. Jocul nu oferă (deocamdata) posibilitatea titrării dialogului, ceea ce implică o foarte bună cunoaștere a limbii engleze vorbite.

Grafica, după cum am mai spus, este formată exclusiv din imagini true color și filmulețe și arată foarte bine. Muzica instrumentală este

plăcută și variază de la o cameră la alta. Din păcate muzica nu urmărește cursul aventurii pentru a crea momente de suspans sau tensiune, însă nici nu vei dori să o oprești. Partea de dialoguri a jocului nu este încă terminată însă vocile pe care le-am auzit în această versiune sînt originale și pline de personalitate.

Blackstone Chronicles va apărea cîndva în luna noiembrie sau decembrie a acestui an, și dacă pînă atunci producătorii (Mindscape) vor îmbunătăți puțin fluiditatea jocului acesta are toate șansele la o notă mare.



HALF LIFE

Distribuitoare: CENDANT **Tip joc:** 3D Shooter **Prima impresie:**
Foarte bună **Seamănă cu:** Sin/Unreal **Redactor:** Alex Bartic



Domeniul 3D shooterelor a devenit tot mai aglomerat datorită numărului foarte mare de aberații care vin cu pretenția de a fi "ultimate Quake 2 killer" și sfîrșesc prin a fi uitate în câteva săptămîni de toată lumea, în ciuda campaniilor publicitare intense pe care se sprijina. Half-Life, anunțat acum un an, s-a delimitat clar de această categorie, de la prima ieșire în public la E3 primind titlul de "Best of the Show" doar pe baza unei mici demonstrații și a câtorva filme care au impresionat o audiență deja ultrasaturată de

asemenea produse. Jocul prezintă povestea doctorului Gordon Freeman, 27 ani, angajat la Black Mesa Research, o stațiune științifică secretă care are în componență printre altele și un laborator de materiale ciudate, în care se desfășoară uneori experimente mai periculoase. Tocmai de aceea savanții au pus la punct și au creat H.E.V., un costum special pentru lucrul în condiții periculoase, dotat cu sisteme de protecție, mentinere și monitorizare a vieții și care poate fi folosit fără modificări și în lupte armate. Freeman se afla în

acest costum, luînd parte la un experiment mai ciudat în momentul în care lucrurile încep să meargă prost, chiar foarte prost pentru Black Mesa. Proba de material pe care experimentau se destabilizează iar tu te trezești purtat rapid în câteva salturi printr-o lume paralelă, înainte de a reveni la o realitate pe cale de a fi infestată de ființele ciudate pe care ai avut ocazia să le admiri timp de câteva secunde în habitatul natural.

Ce se poate observa în primul rînd este că exploziile au afectat cam toată partea inferioară a stațiunii, descărcările electrice și fasciculele laser scăpate din suporturile lor făcînd prăpad asupra echipamentului încă funcțional. Cei cîțiva oameni de știință scăpați îți cer să se duci la suprafață și să chemi ajutoare, neștiind încă de existența extraterestrilor. Drumul către nivelele superioare este punctat de lupte cu aceștia, iar în final, în momentul în care crezi că ai scăpat și îți vin ajutoare, constăți că de fapt guvernul a luat o măsură radicală,

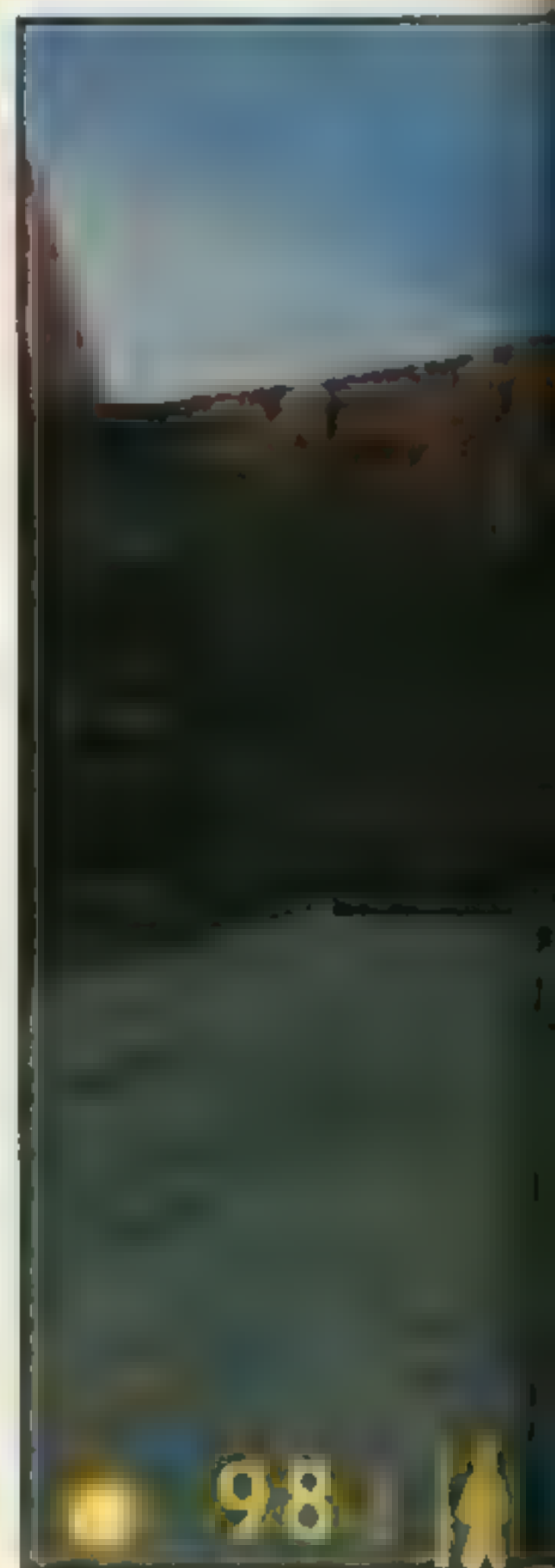
trimițînd trupe speciale cu misiunea de a distruge pe toată lumea, afit extraterestrii cît și oamenii de știință, martori nu tocmai nevinovați ai accidentului.

Pîna aici probabil că va întrebăți de ce afit interes pentru o poveste destul de obișnuită, care nu depășește cu mult ideea din Quake2 sau Unreal. Motivul e simplu. Half-Life baga fiori de ghiță prin șira spinării, fiind absolut sinistru în anumite momente, atmosfera și comportamentul personajelor fiind uimitor de realiste și de dramatice. Singurii aliați pe care îi ai sunt restul oamenilor de știință, cam neajutorați și garzile complexului, care sunt dispuse să ajute pe oricine pentru a-i salva pe supraviețuitori. Jocul este dinamic în sensul că îți permite să vorbești cu ceilalți, dînd comenzi ca "umează-mă" sau "stai pe loc", fiecare personaj prezent avînd propriul AI care dictează comportamentul. Garzile trag automat cu destul succes în diversele extraterestrii care le ies în cale și au un mare avantaj în fața jucătorului: au muniție infinită la pistol, element care compensează puterea scăzută a acestuia.

De partea cealaltă extraterestrii sunt și ei de cîteva tipuri: unii mici, care infectează oamenii de știință transformîndu-i în zombi și unii mai mari care datorită urmelor reziduale ale experimentului sunt capabili să se teleporteze brusc în camere. Totuși principala problemă pentru a ieși din laborator o constituie trupele speciale, dotate cu automate, senzori de poziție, trip bomb-uri, mitraliere cu trepid și mai mult creier decît confrății lor extraterestrii. Luptele cu aceștia sunt cu afit mai dificile cu cît se sprijină activ între ei și se fereșc foarte

bine de grenade și tiruri de arme. Aceștia sunt foarte bine modelate, pornind de la rango cu care se distruge obiecte, trecînd prin pistolul standard al garzilor, pușca și sfîrșind cu automatul dotat cu un lansator de grenade sub teava, favorita guvernamenturilor. Fiecare armă are un încărcător care se poate schimba ori_cînd, excepție făcînd pușca, care ca orice Winchester se încarcă pe dedesubt sau lateral cu gloanțe. Rezultatele sunt uimitor de realiste, pistolul neavînd mare efect asupra unei veste anti-glonț, pușca tragînd împrăștiat la distanță iar automatul rupînd tot.

Ca și Sin de altfel, Half-Life utilizează o variantă modificată radical a engine-ului de Quake2, dar spre deosebire de acesta îmbunătățirile sunt remarcabile. Fiecare personaj din joc este realizat cu ajutorul unui schelet care permite mișcări



...tural (vezi un savant cum apasă pe pieptul unui cadavru în stop cardiac, trezindu-l la viață), și are un aspect textural foarte bine realizat. Interesant este și modul în care își mișcă buzele în timpul dialogului și mișcă capul spre tine când trec pe lângă. Luminile ambientale și fasciculele sunt folosite din plin, la fel ca exploziile și zguduitorile care modifică interiorul stațiunii după un model foarte distructiv.

Toate armele lasă urme clare pe pereți, iar destrămarea obiectelor pot fi distruse cu ranga sau cu grenade. Muniția pentru arme se află în general în cutii care conțin și alte lucruri nefolositoare, care dispar după un timp de pe podea, ca și cadavrele. Petele de sânge, sisteme de securitate dezafectate și echipament distrus decorează scenele, termen destul de impropriu deoarece totul este desfașoară exact ca într-o clădire reală, cu excepția momentelor în care pe la mijlocul unui zgomot scrie "loading". În joc există medikit-uri, dar puțin în Black Mesa cele mai întâlnite sunt dispozitivele de prim ajutor atașate de pereți, cu o capacitate limitată (lucru volatil și pentru dispozitivele de regenerare a energiei din H.E.V.).

Toate personajele care te ajută vorbesc, costumul de protecție înfățișează informații ca nivelul de energie, armele fac zgomot real (nu ca la Unreal) iar urletele sunt miniprezente. În momentul în care trupele speciale sunt aproape de tine le interceptezi comunicațiile, lucru care dă un pic de realism bataliei extraordinare pe care o duci cu ei (tragi ascuns după lazi, aruncă grenade pe deasupra, fugi de grenadele lor, mori dacă ai pus de dificultate mare).

Half-Life se bazează foarte mult pe scripturi pentru a defini comportamentul personajelor. Se pot observa scene de-a dreptul hazlii, cu sfârșit uneori tragic, cum ar fi savantul care răstoarnă peste un monstru două dulapuri, omorându-l, numai ca să-și sara în spate un altul, scena la care asisti ca spectator în spatele unui geam.

Este clar că cei de la Valve și Sierra au realizat o treabă excelentă dacă ne uităm la partea de single-player. Totuși, în ultima vreme la un joc contează foarte mult multi-player-ul, tot mai multe firme preferind un adversar uman AI-ului greu pus la încercare și nu tocmai perfect. Oricum, Half-Life m-a impresionat și aștept cu nerăbdare să joc varianta completă peste câteva săptămâni.



➊ Mici și roii, asta este denumirea potrivită primilor monștri pe care îi întâlnești în joc. Apar prin teleportare în cele mai nepotrivite locuri, te înconjoară câte patru-cinci și își dau toate silința să te omoare, dînd cu ghiarele. Pot fi omorîți din două focuri de pistol, două lovituri de rangă sau una de pușcă

➋ Când un monstru mic înfilnește un savant aproape mort încearcă să-l infecteze, ieșind ceea ce se vede în imaginea alăturată. Respectivul creaturi nu sunt periculoase decât din apropiere, ele dînd foarte puternic cu mîinile. Rezista la cinci-șase focuri de pistol și două de pușcă. Se hrănesc din cadavre.



➌ Un fel de câine extraterestru mutilat de cap, total stupid și foarte puțin periculos. Trage cu un fel de undă sonică ... de culoare albă, precedată de câteva zgomote ciudate (cînd el se încarcă). Poate fi omorît din trei focuri de pistol, și nu apare decât în prima parte a jocului.

➍ O ciudațenie care scuipă cu acid, și care spre deosebire de alți extraterestrii are tendința de a-și omorî confrății. În general este bine să o lași să curețe camera iar după aceea să-și tragi două puști în cap (unde o fi el, ca eu nu am reușit să determin acest lucru). Oricum, merge și la corp.

➎ Trage cu un fel de fulgere de la distanță și dă cu ghiarele din apropiere. Moare dintr-un foc de pușcă bine plasat. Este foarte mobil și se retrage în caz de pericol. În general lucrează în echipă. Trage însă rar și previzibil și este foarte ușor să te ascunzi de el cînd trage atacîndu-l după aceea.

➏ Sunt prezenți cam peste tot prin stațiunea de cercetare. Cine trece pe lângă firul care atîrnă este ridicat sus și digerat cu repeziune. Patru focuri de pistol sunt suficiente, dar în general este bine să fie lăsați în pace și ocoliți deoarece trupele speciale au mari probleme cu ei, nereușind să le evite.

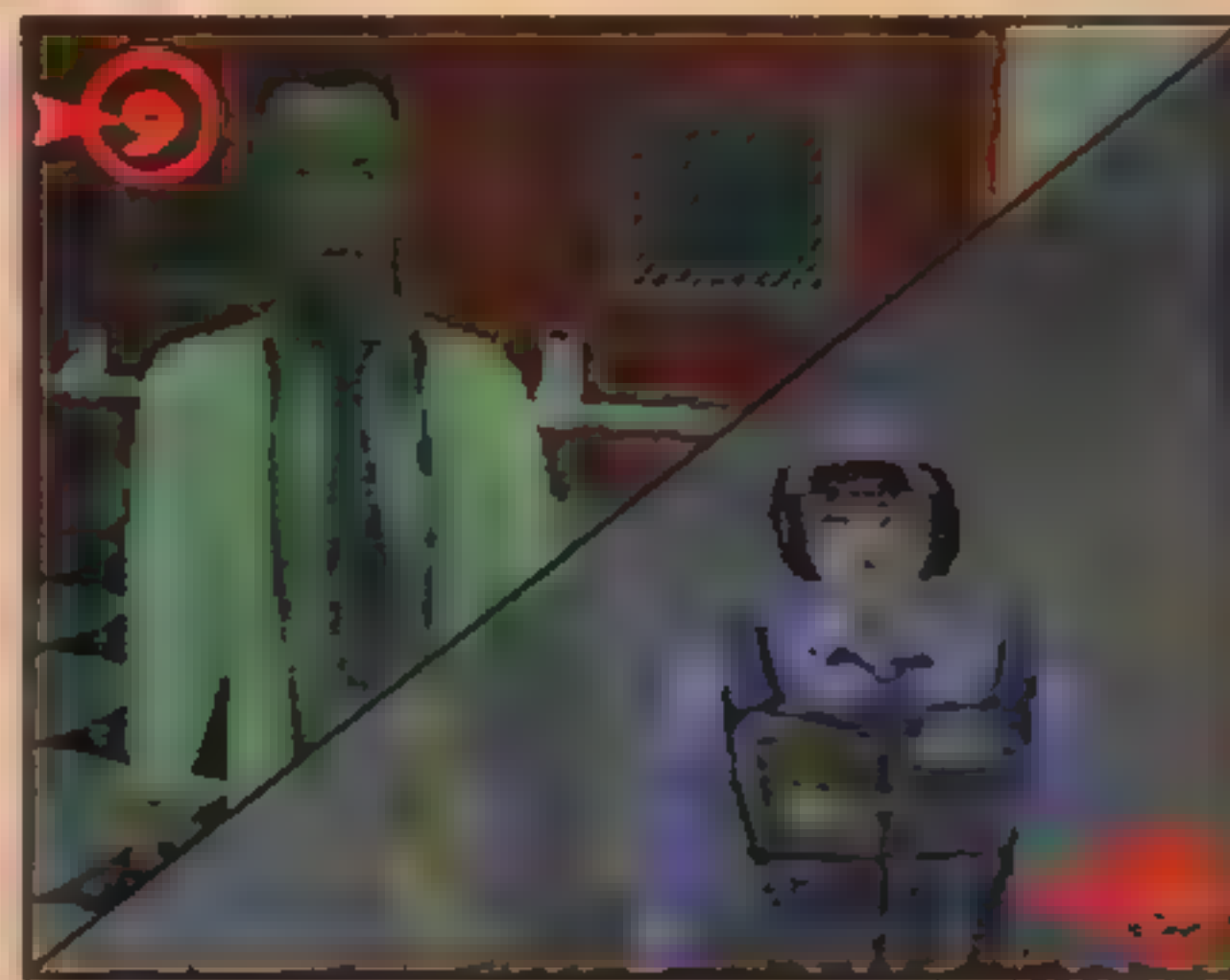


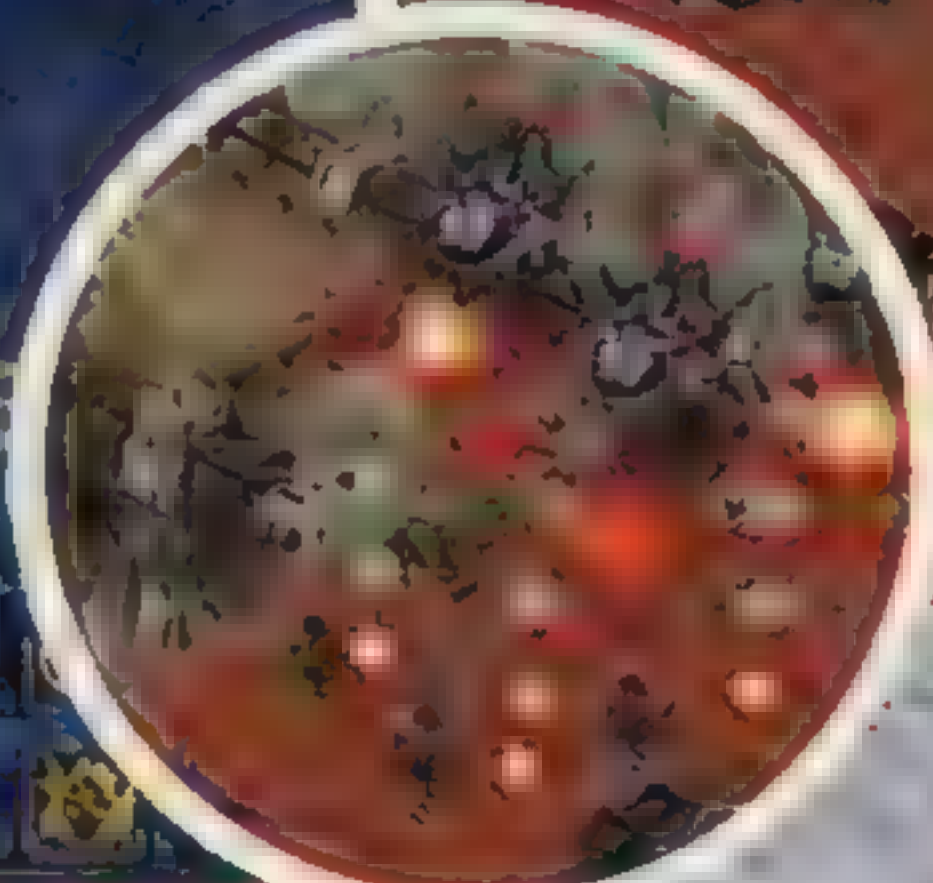
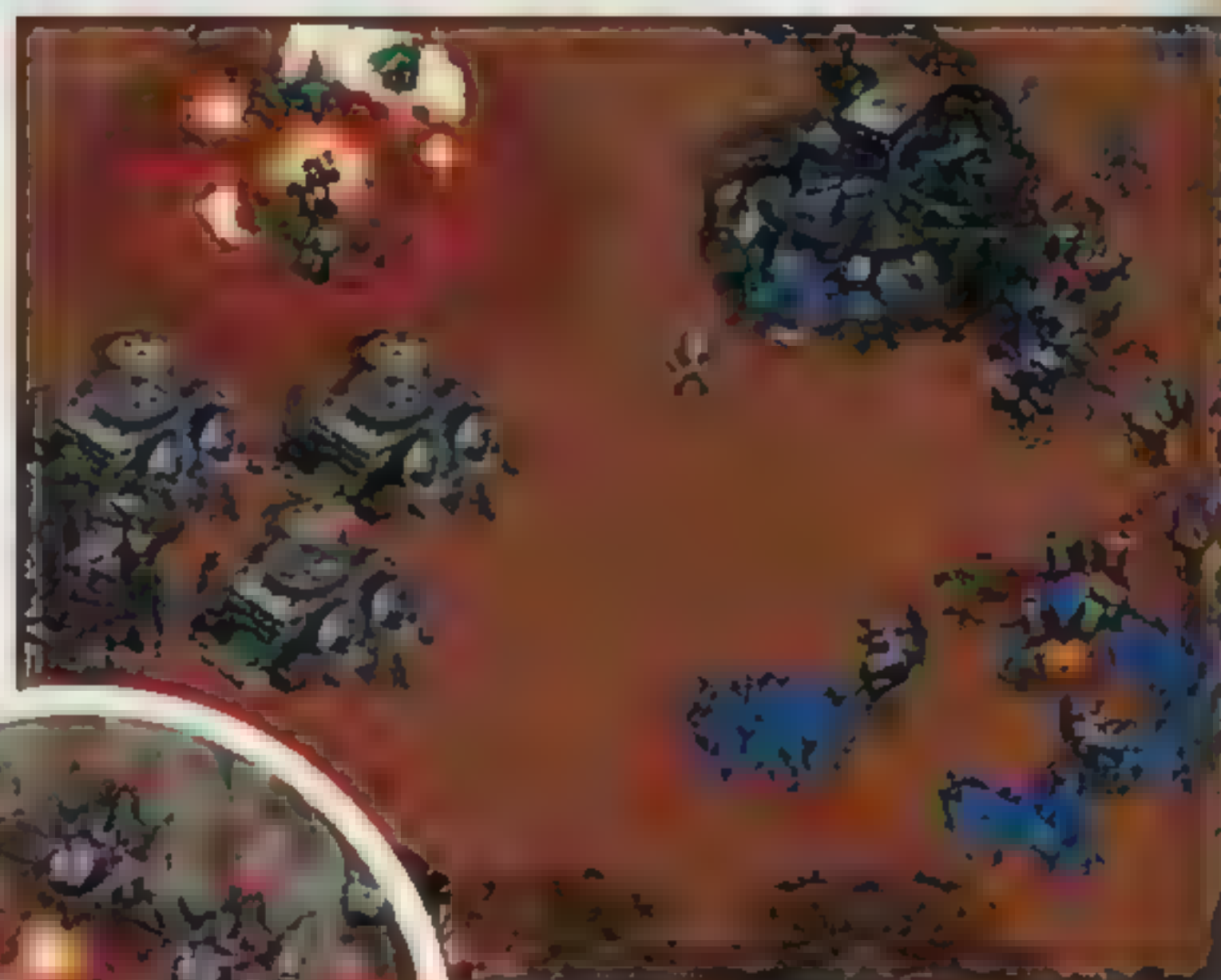
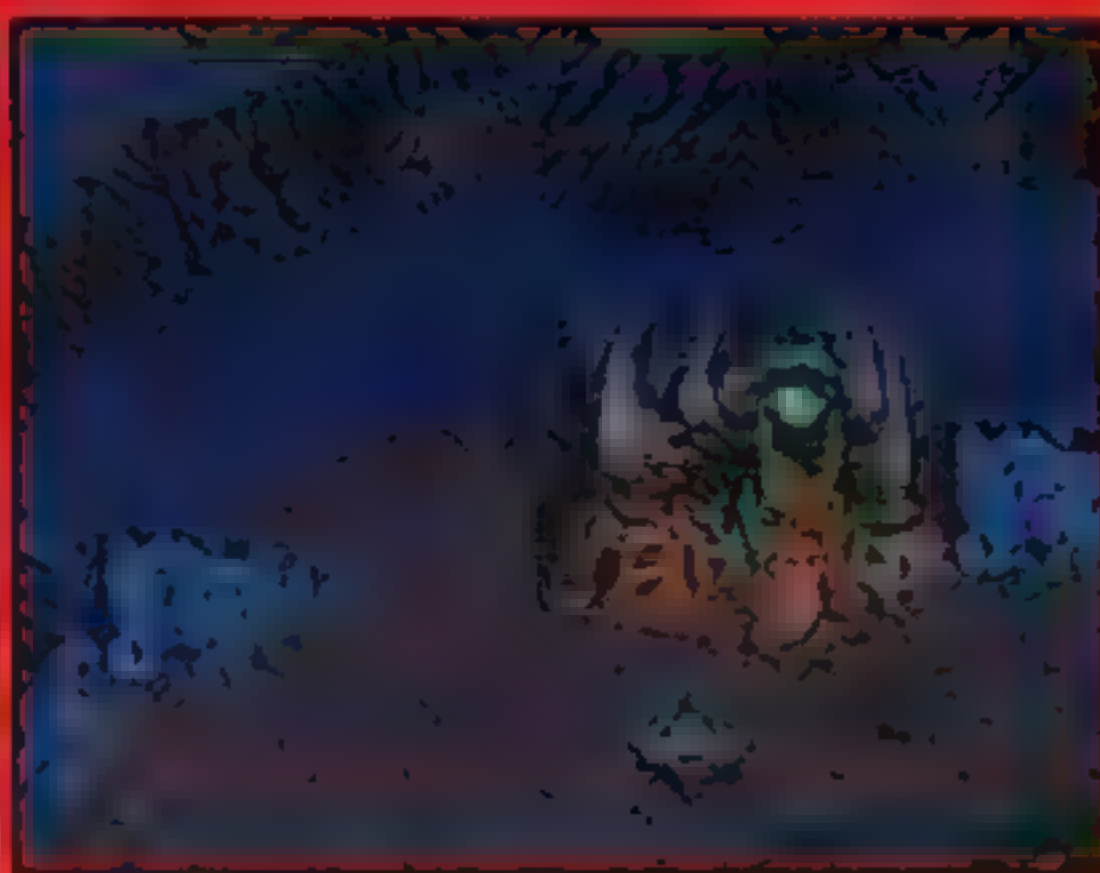
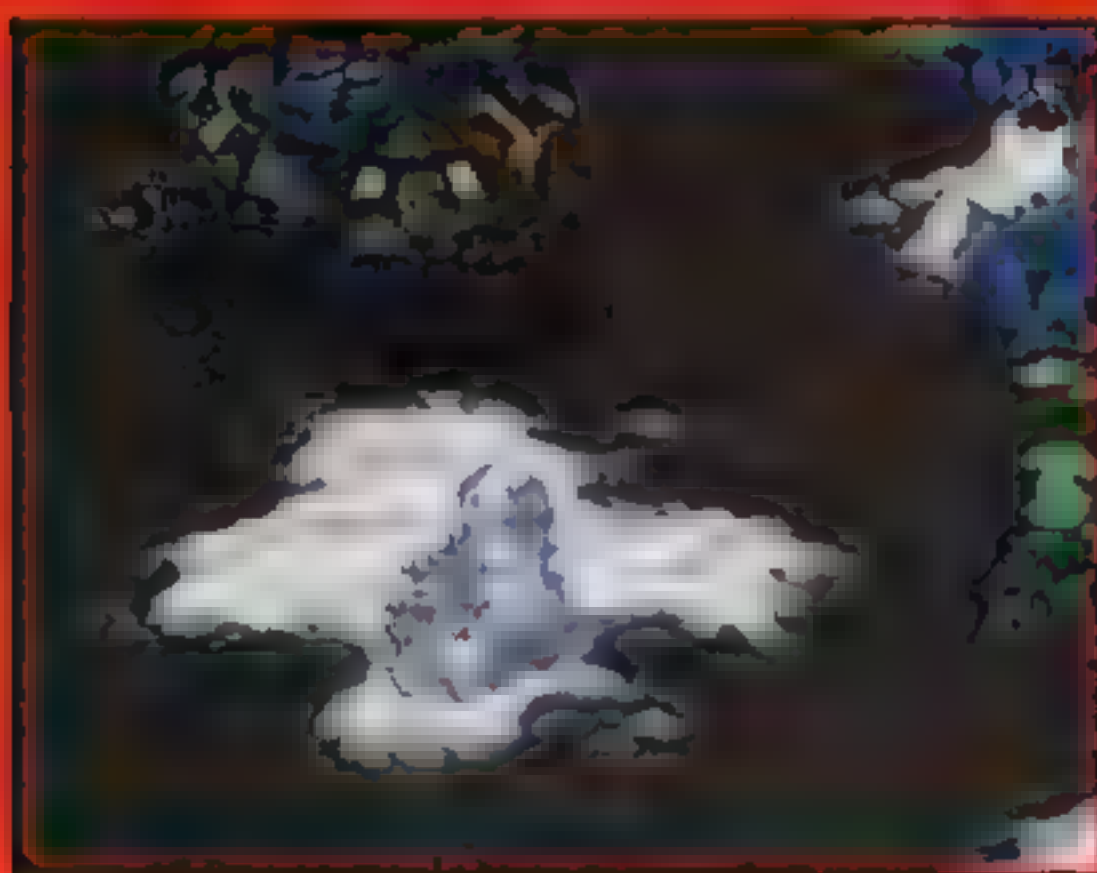
➐ Primele trupe trimise de guvern pentru a "curața" zona infestată. Sunt înarmați cu mitraliera și au o vestă anti-glont destul de slabă. Nu rezistă prea mult și în general sunt stupizi, mai mult alergînd prin jur decât să tragă, nefăcîndu-ți mari probleme. Este drept, și ei trebuie eliminați.

➑ Trupele de elită. Pe lângă mitraliera mai aruncă și cu grenade și mai ales știu să se și ferească de cele aruncate de tine. Rezistă mult mai mult și sunt înfilnați în echipe. Între ei au un mod de colaborare fiind destul de eficient însă nu sunt nici ei pericolul de pe lume. Omoară tot ce înfilnesc.

➒ Savanții sunt cele mai stupide ființe din întregul complex. Le poți ordona să te însoțească dar sunt buni doar pe post de scut uman și la deschisul anumitor secrete. Rezistă foarte puțin, murind din trei-patru focuri de pistol și sunt înfilnați sub forma de cadavre prin tot laboratorul.

➓ Garzile sunt aliații tăi în orice împrejurare. Le poți ordona să te însoțească și o vor face, împușcînd tot ce este ostil. Dacă ai doi pe lângă tine poți face o economie bună la muniție, lăsîndu-i pe ei să tragă. Sunt com limitați în ceea ce privește ochitul iar capacitatea lor de a te urmări este redusă.





BROOD WAR

Distribuitor: CENDANT **Tip joc:** RTS **Prima impresie:** Buna **Seamănă cu:** Starcraft **Redactor:** Alex Bartic

Starcraft este la ora actuală cel mai jucat RTS din istoria jocurilor, și asta în ciuda lipsurilor engine-ului, numărului restrâns de unități și diverselor dezechilibre dintre rase de care este acuzat încă de la apariție. Tocmai datorită acestui lucru, intenția celor de la Blizzard de a lansa Brood Wars, anunțat acum câteva luni nu a mirat pe nimeni, add-on-ul urmînd să-și facă apariția înainte de sfîrșitul anului, sau mai exact cînd va fi gata, după deja clasicul obicei al firmei de a amîna totul pentru a corecta problemele. BW vine cu o serie de unități noi, modificări radicale ale celor vechi, trei noi tipuri de teren, muzică schimbată, o continuare a poveștii și trei campanii în care aceasta este

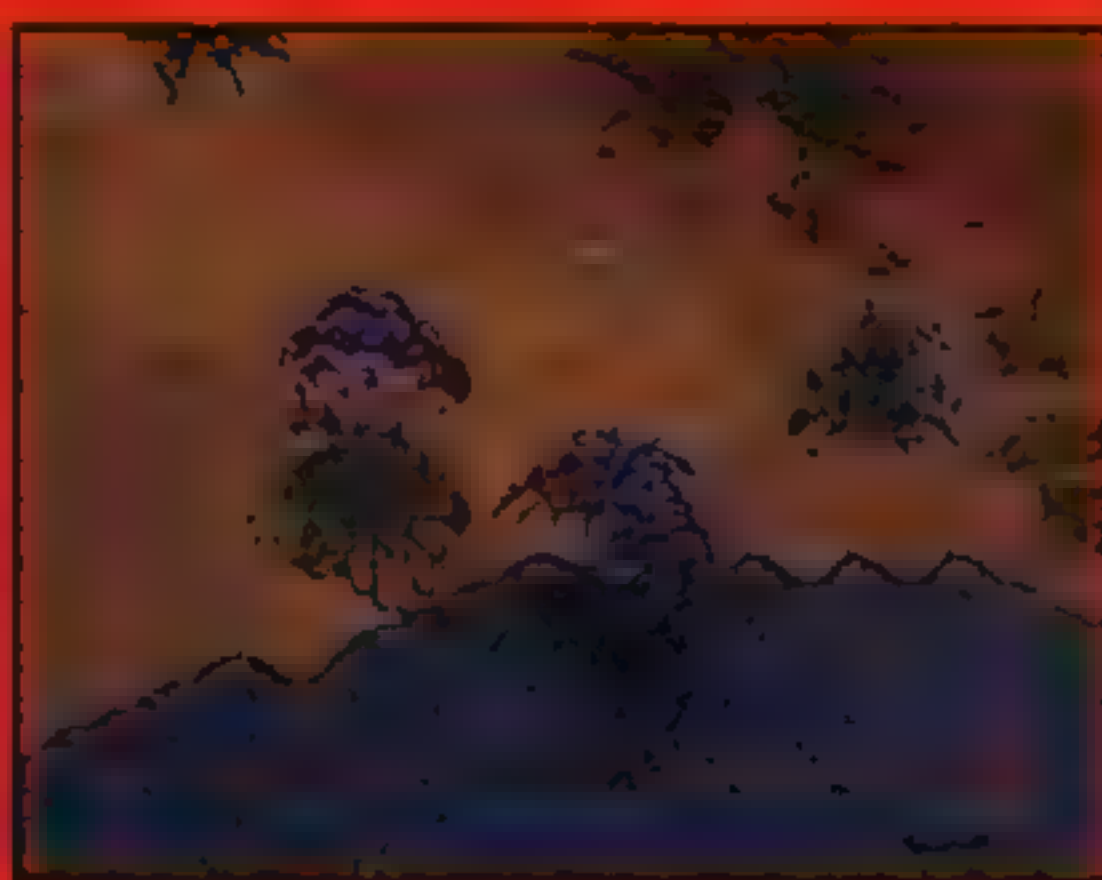
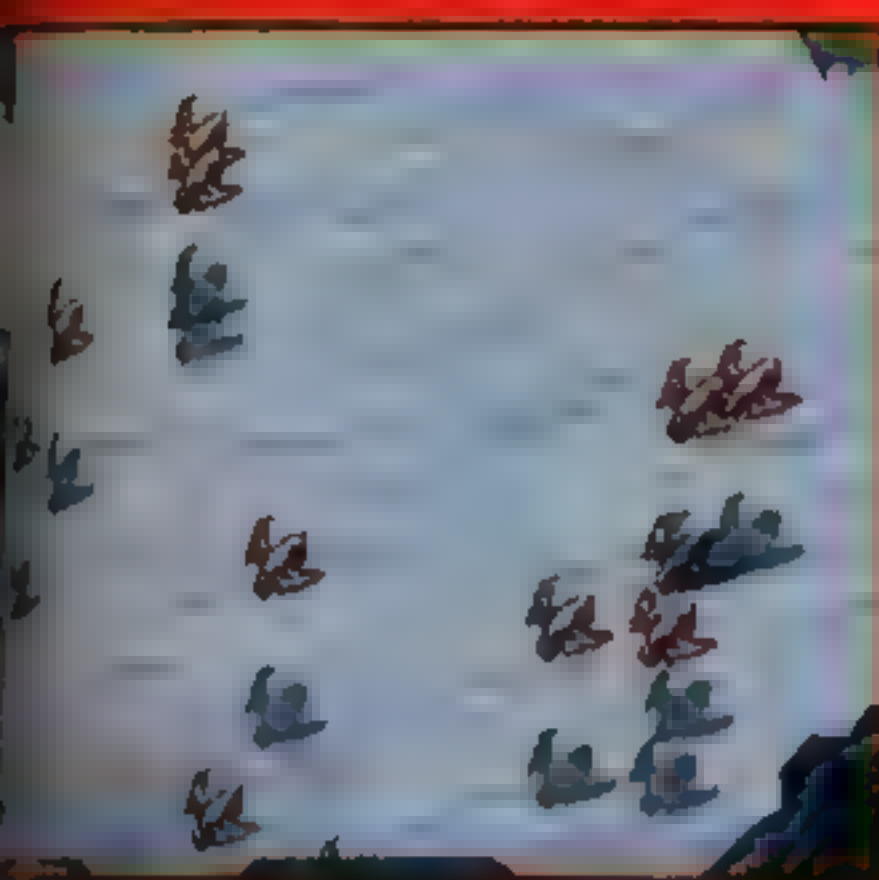
dezvoltată, cu tot cu filmele aferente, la care se adaugă peste o sută de hărți multiplayer, mai multe decît îndeajuns pentru toată lumea. Overmind-ul a fost distrus prin sacrificiul lui Tossar, pretorul considerat trădător de ai săi pînă la batalia finală, dar această victorie a costat mult, lasînd Aiur, lumea de baștină a Protoss, în ruine și forțîndu-i pe supraviețuitori să se refugieze pe Shakuras, planeta Ordinului Dark Templarilor. Un nou overmind s-a format pe Char, dar puterea acestuia este contestată de Kerrigan, Queen of Blades, care planuiește un nou război între cele trei rase pentru a ajunge stăpîna Zergului. Prima campanie, cea a Protoss-ilor, îi pune pe aceștia în luptă pentru

apararea ultimului refugiu al civilizației lor, asaltată din nou de hordurile zergilor. A doua campanie este cea a Terran-ilor, de data aceasta Pamîntul fiind cel care intervine pentru a reintegra în sfera sa Terran Dominion-ul lui Arcturus Mengsk, eventual folosindu-se de noul Overmind pentru a-și atinge acest scop. Ultima campanie este cea în care Kerrigan luptă direct împotriva Overmind-ului pentru a-i uzurpa puterea. În stilul originalului, cele trei campanii sunt pline de întorsături dintre cele mai ciudate, de trădări, asasinări și lupte interne. Cîțiva dintre eroii vechi își fac apariția, notabili fiind Raynor, încă decis să o mai salveze pe Kerrigan, amiralul Duke, ca de obicei trecînd de partea celui mai tare, Zeratul, liderul Dark Templar-ilor și Fenix, luptătorul reînviat în trupul unui Dragoon. Scripturile pe care se bazează jocul au fost

îmbunătățite, iar campaniile sunt relativ dinamice, misiunile depinzînd uneori de realizările precedente. Cele trei noi tipuri de teren sunt cele de pe Shakuras, un tărîm al umbrelor, Braxis, o lume înghețată, stăpînită de oameni și Korhal, planeta nisipurilor roșii. Caracteristica

pentru toate tipurile noi de teren este lățimea rampelor de urcare pe platouri, care sunt la fel de late ca în tileset-ul spațial din original, permițînd o mai bună deplasare a unităților. Brood Wars va avea propriul ladder, paralel cu cel al Starcraft-ului și o opțiune pentru a permite





la logare alegerea dintre cele două variante. Totuși principala noutate din joc o constituie unitățile care vin să completeze cele trei specii.

Protoss:

Dark Templar

În sfârșit, unitatea pe care orice Protoss și-o dorea a apărut și în jocul normal. Este mai slab decât un Zealot, dar are un atac mult mai puternic și este cloak-at în permanență. Doi DT se transformă într-un Dark Archon.

Dark Archon

spre deosebire de Archon-ul normal DA nu are un atac direct, fiind dotat doar cu vraji. Mind Control consumă toată energia și scutul curent al DA, prelucind controlul asupra unei unități inamice. Se pare că în final unitatea capturată își va păstra toate upgrade-urile și abilitățile cercetate de către adversar. Feedback transformă toată energia unității atacate în damage. Dacă aceasta are mai puțină sănătate decât mona, atunci moare. Shockwave paralizază toate unitățile organice din zona afectată pentru circa 10 secunde. Merge și pe cele aeriene, lăsându-le incapabile de a se mișca sau ataca.

Corsair

unitate cu atac aer-aer, creată special pentru a mai calma mutaliscii în fazele inițiale ale jocului. Trage foarte rapid și des, dar produce stricăciuni relativ mici la fiecare foc. Ca abilitate specială are Disruption Web,

destul de asemănător cu Dark Swarm, efectul fiind însă invers: se poate trage în el, iar unitățile terestre aflate în interior sunt incapabile de a trage afară. Singurele arme valabile în ele sunt cele de luptă corp la corp.

Terran:

Medic

Este mai ușor să vindec decât să faci alții. Medicul nu atacă direct, dar în schimb are câteva abilități speciale. Heal: repară unitățile și clădirile organice, chiar dacă acestea sunt zerg sau protoss. Funcționează în același fel cu repair-ul SCV-urilor, fiind cumulativ, doar că medicul își autoselectează pacienții. Restoration: elimină efectele plagii, parasite-ului, ensnare-ului și al flash-bang-ului.

Flash-bang grenade orbește unitatea victimă, lăsând-o cu sight 1.

Valkyrie

este o unitate aeriană, înarmată cu rachete aer-aer. Trage simultan cu mai multe astfel de proiectile, afectând o zonă de 3x3, lovind toate unitățile aflate acolo. Afterburner-ul este o abilitate specială, care îți permite să se deplaseze cu viteză mai mare, consumând însă energie în același mod cu wraith-ul.

Goliath

una dintre cele mai puțin folosite unități ale Terran-ilor s-a ales cu un upgrade, Hellfire Propulsion, care mărește raza de acțiune a rachetelor, permițându-i să

traga într-un Guardian fără să fie atins de acesta.

Zerg

Lurker

este un Hydralisk transformat într-o armă foarte bună de asalt sau de apărare. Lurker-ul atacă doar când este îngropat în pământ, scoțind la suprafață o padure de țepi destul de asemănători dar mai mici decât cei ai Sunken Colony-ului. Țepii pornesc ca niște raze dinspre lurker, afectând o singură

unitate cu atât mai mult cu cât aceasta este mai mare.

Devourer

se morfează dintr-un Mutalisk într-o perioadă de timp asemănătoare cu cea necesară ieșirii unui Overlord. Trage doar în aer, fiind dotat cu două moduri de atac, unul care trece prin armură, reducând sănătatea cu un procent (actualmente 30%) și altul normal, care scade din sănătatea unității atacate o anumită cifră fixă.

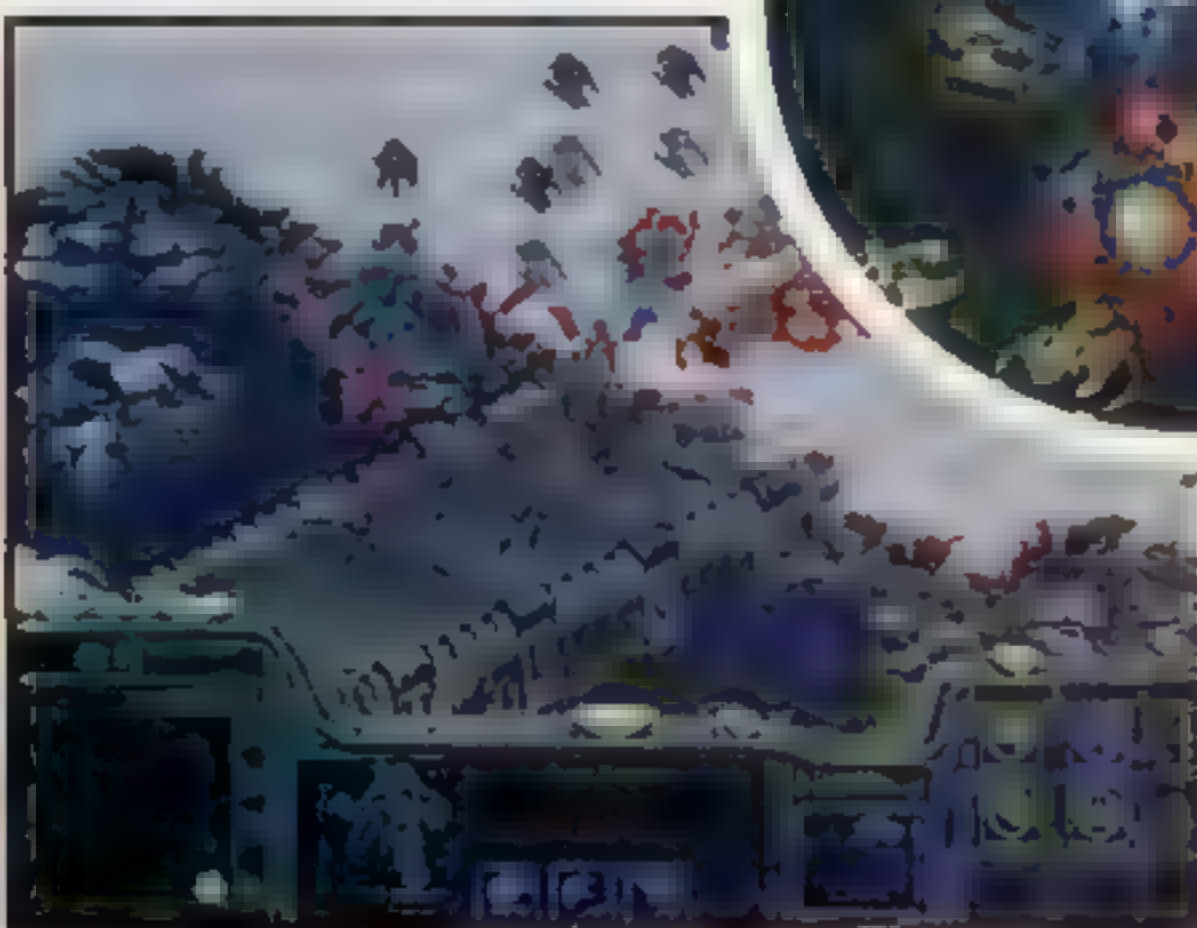
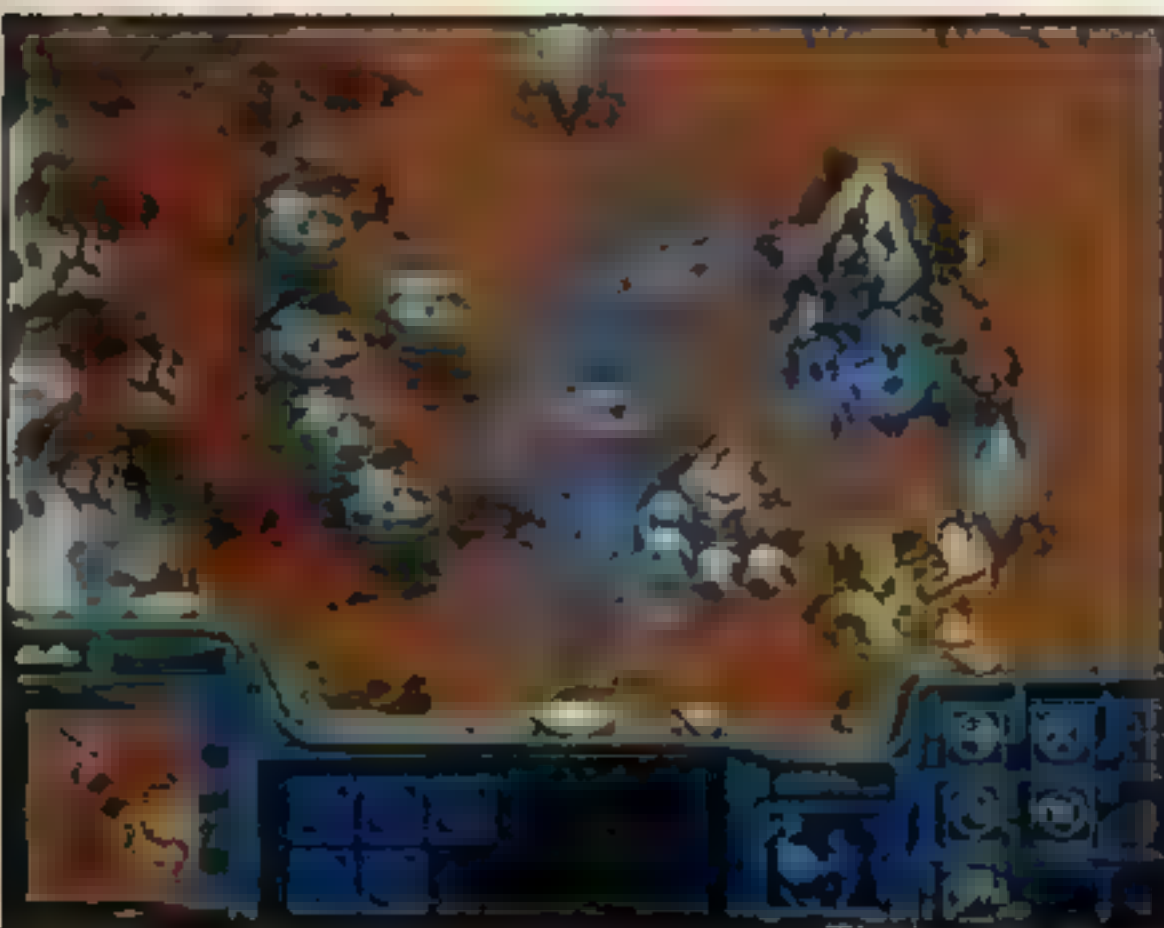
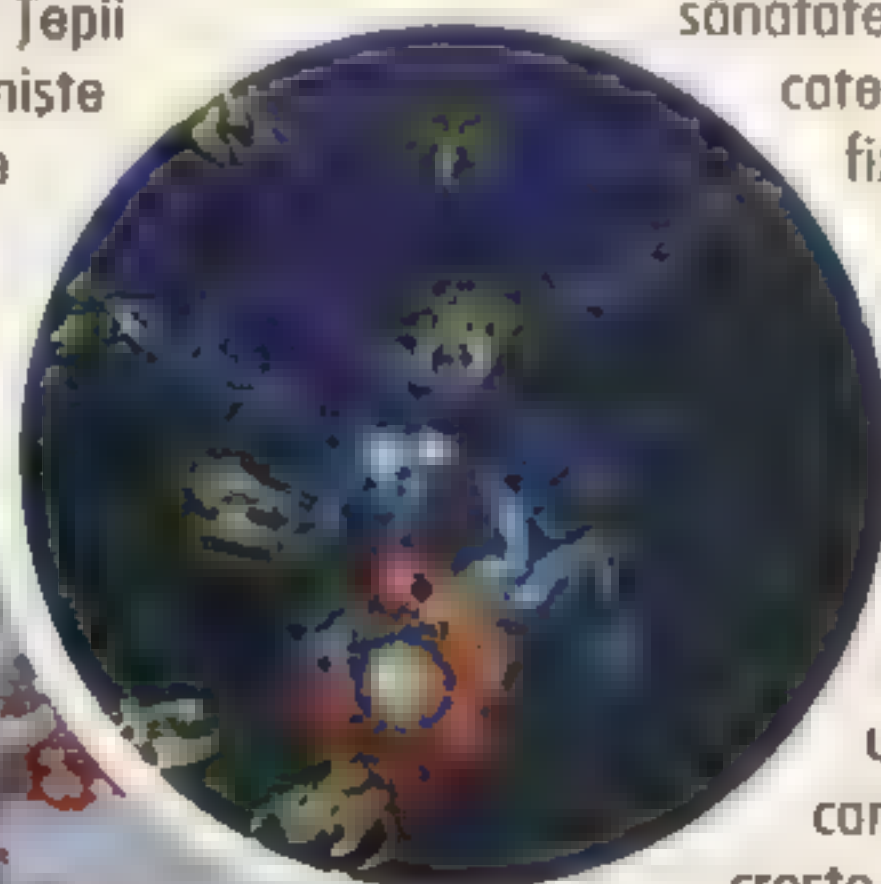
Ultralisk

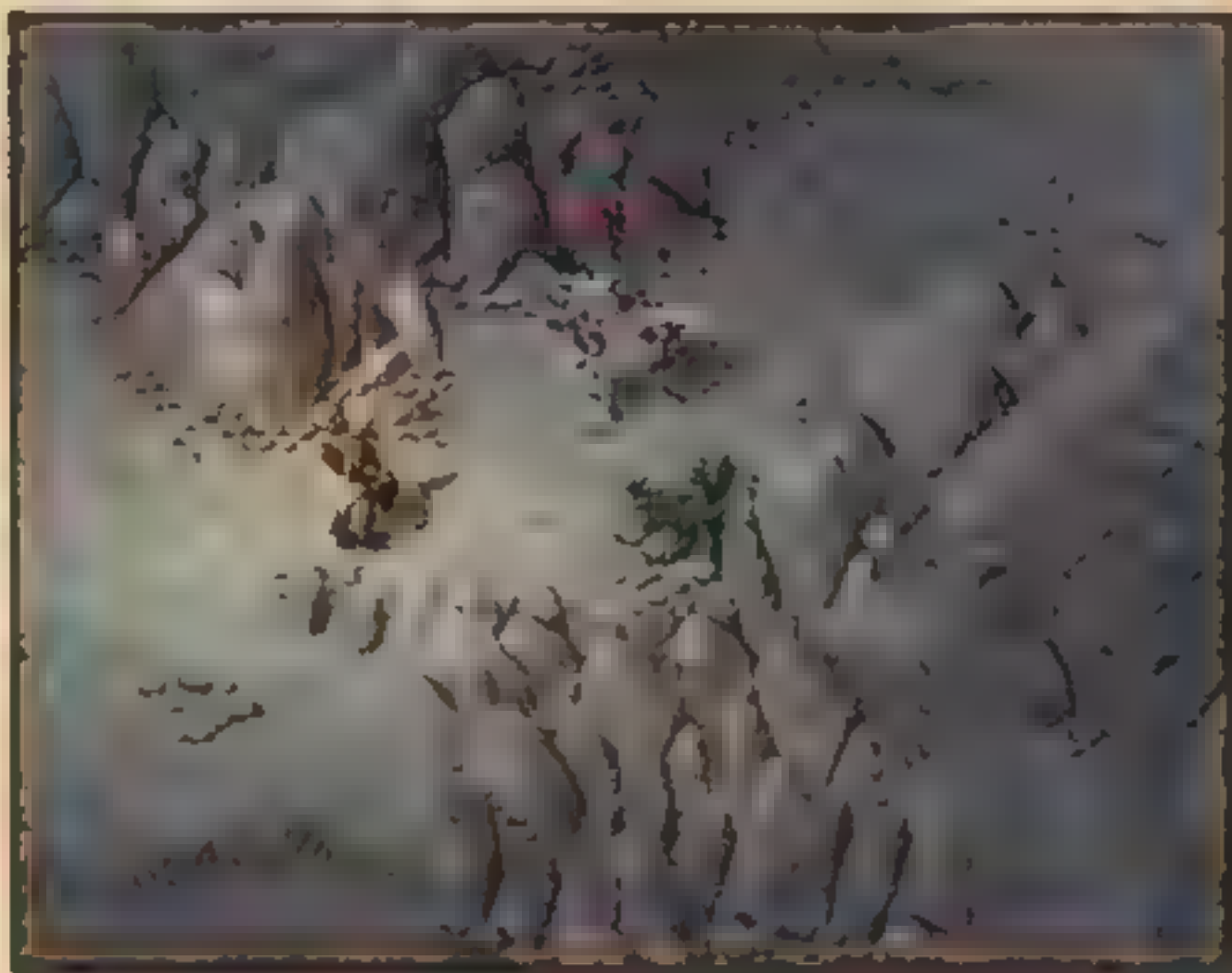
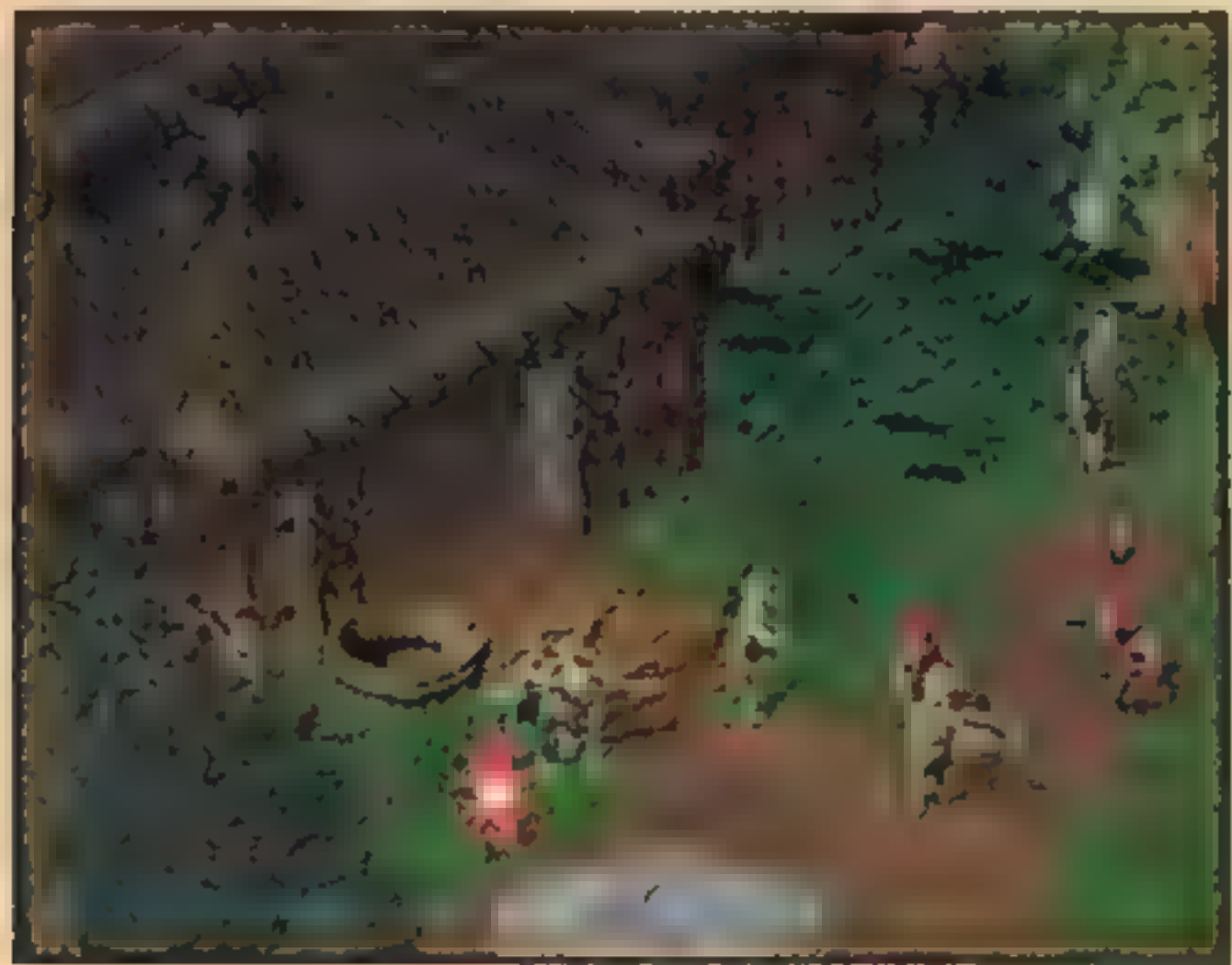
fiind o unitate destul de puțin folosită i s-au adăugat două noi upgrade-uri, unul de carapace, care îl crește cu 3 și unul de viteză, care devine ceva mai mică decât a unui zerling.

Pe lângă acestea multe din unitățile vechi au fost și ele modificate în anumite puncte pentru a balansa jocul

cât mai bine. Astfel, un hatchery va costa probabil 400, Science Vessel va accelera mai repede, va costa mai puțin iar Irradiate-ul va face 300 damage și va fi de două ori mai rapid. De asemenea Arbitrul s-a ieftin la 350 minerale, Wraith-ul s-a scumpit, iar lista poate continua. Desigur că în varianta finală aceste valori s-ar putea să fie cu totul diferite, dar modificările există și vor schimba radical strategiile cu care ne-am obișnuit cu toții, cel mai afectat fiind până la urmă tot zergul, rasa cu care era cel mai ușor de jucat.

Starcraft este un joc extraordinar, și, Brood Wars, în ciuda diverselor adăugiri și modificări, nu poate ieși decât mult mai bine decât originalul, mai ales datorită lunilor de experiență și jocurile pe Battle.net care au ajutat la finisarea diverselor detalii supărătoare. Nu rămâne de făcut altceva decât să așteptăm rezultatul final al acestui efort.





MAGIC AND MAYHEM



Distrb.: Virgin **Tip joc:** RTS/RPG **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** X-COM **Redactor:** Mihai Dobrică

Cunoscut în America sub numele de "The Mage Wars", jocul, la care ne vom referi în continuare sub numele "Magic and Mayhem", este o combinație ciudată de strategie în timp real și role playing. Deși publicat de Virgin Interactive, dezvoltarea jocului a pornit acum doi ani la Mythos Games, care, pe atunci, lucrau pentru Microprose și încă nu publicaseră ultimul titlu al seriei X-COM, "un joc ce a devenit istorie". Mai trebuie amintit că înaintea inițierii acestui proiect programatorii lucraseră mulți ani numai la cele trei titluri ale seriei X-COM și de aici se

trage influența puternică a X-COM-ului asupra acestui joc. Cu toate acestea Magic & Mayhem se trage dintr-un joc cunoscut "bătrânilor" posesori de Z80 - "Chaos" - apărut în 1984 și conține elementele de RPG din "Lords Of Chaos" (apărut în '89 pe Z80).

Povestea

Personajul principal al jocului, cel pe care îl conduci, este un vrăjitor ucenic care se trezește pierdut într-o lume celtică (în antichitate - Galia - regiune din vestul Europei), o lume fantastică dominată de vrăjitori răi și de creaturi mitice. Acest spațiu este împărțit în regiuni conduse

de baroni puternici pe care va trebui să-i învingi pentru ca în final să-ți găsești drumul înapoi spre casă. În această "aventură" singurele lucruri de care te vei putea sluji vor fi vrăjile și alte obiecte magice pe care le vei obține în general ucigând conducătorul unei regiuni.

RTS și RPG

Inițial am fost tentat să consider "Magic & Mayhem" un joc role playing în totalitate, ținând cont de faptul că vrăjitorul pe care îl conduci capătă trăsături specifice și obiecte magice, în funcție de modul în care vei cheltui experiența. Începutul jocului este destul de ușor și în general vrăjile de atac pe care le folosești sunt suficiente pentru a-ți învinge dușmanii. Însă pe măsură ce avansezi

în această lume primitivă descoperi că nu vrăjile de atac sunt esențiale ci măsura în care controlezi teritoriul, și aceasta se poate realiza doar creând prin magie creaturi pe care le poți conduce în luptă. Și astfel jocul începe să semene cu un RTS, în care mana este sursa de putere cu ajutorul căreia îți poți crea armate, în timp ce vrăjitorul va sta retras și va participa mai rar în luptă, în general folosindu-și puterile de vindecare asupra propriilor creaturi și nu asupra sa.

Jocul: Harta, Vrăjile

Versiunea finală a jocului va conține trei "hărți" mari, corespunzătoare lumilor Celtice, Greci și Medievale. "Lumile" sunt împărțite în teritorii mai mici, fiecare aparținând unui baron-vrăjitor, și acestea vor reprezenta spațiul luptelor, de-a lungul cărora te va purta scenariul. Înainte de a intra într-o luptă trebuie să selectezi vrăjile pe care dorești să le folosești și să cheltuiești experiența acumulată în lupta anterioară. Spre deosebire de Diablo (cu





...e jocul poate pare asemanator la inceput) "Magic & Mayhem" nu oferă experiența vrăjitorului decât pentru atingerea obiectivelor unei misiuni, nu și pentru învingerea creaturilor cu care acesta se luptă, în afară de baroni. Vrăjitorul pe care îl conduci nu are decât trei atribute ce pot fi modificate prin experiență, anume puterea magică (mana), rezistența (hit-points) și viteza de autocontrol - un fel de rezistență la vrăji - deci un sistem role playing destul de primitiv. Experiența însă poate fi cheltuită și pe talismane, aparținând claselor "Law", "Neutral", "Chaos". Talismanele sunt în fel de cărți în care poate fi înscrisă o singură vrăjă și se folosesc împreună cu un alt obiect (a cărui denumire nu a fost stabilită încă) care reprezintă sursa vrăjii respective. Un astfel de obiect plasat în talismane de natură diferită va genera vrăji diferite, corespunzătoare clasei talismanului. Există 21 de astfel de obiecte care pot genera 63 de vrăji diferite, dintre care 21 produc creaturi care vor lupta alături de tine. Printre aceste creaturi se găsesc zmeuri, scheleți, pantere negre, phoenix și grifoni.

Cele mai puternice vrăji precum și majoritatea talismanelor le vei obține în urma învingerii unor baroni puternici, spre sfârșitul jocului, acestea fiind prea scumpe pentru a putea fi cumpărate cu experiență. Am spus

mai devreme că măsura în care controlezi teritoriul este foarte importantă pentru câștigarea unei lupte. Aceasta se datorează existenței unor "locuri de putere" (așa sunt denumite în joc) care produc mana necesară vrăjilor. Deci cu cât controlezi mai mult spațiu cu atât primești mai multă mana și poți crea armate mai numeroase. În afara acestor surse de putere magică mai există și cristalele magice care apar aleator pe harta și pot fi folosite în situații mai dificile (de exemplu dacă vrăjitorul este atacat și rămâne fără mana). Vrăjile de care dispui nu pot fi modificate în timpul luptei, cum nu poți nici să-ți îmbunătățești calitățile pe baza experienței acumulate și nici să salvezi jocul. Deci este foarte important cu ce vrăji pleci la atac și cât de bine se potrivesc acestea cu caracteristicile personajului. Printre cele 61 de vrăji vor exista unele care pot modifica terenul pot produce avalanșe sau ploai de meteoriți, pot da foc pădurilor, etc. Terenul este destructibil și prin vrăji poți manipula mediul înconjurător în favoarea ta, ceea ce mărește atractivitatea jocului.

Jocul: AI, Interfața

AI-ul jocului este derivat din cel folosit în X-COM: Apocalypse, însă este mult îmbunătățit și a fost muncit mai bine de doi ani (spun producătorii). Din versiunea limitată la câteva nivele ale jocului pe care am primit-o nu putem

trage o concluzie generală asupra AI-ului, însă cât am văzut merge bine: monștrii au grade variate de agresivitate (unii te urmăresc până îți omori sau te omoară ei pe tine), path finding-ul jocului e bun, există creaturi care atacă în hoita (panterele negre), etc. Pe lângă acestea producătorii se laudă cu un sistem de AI ce se adaptează strategiilor jucătorului, ceea ce ar face imposibilă dezvoltarea unei metode de luptă întotdeauna câștigătoare (cu care ne-au obișnuit toate RTS-urile de pe piață), ba din contră, dacă jucătorul devine monoton în luptă va avea din ce în ce mai puțin succes. Producătorii mai susțin că AI-ul nu trișează, ceea ce înseamnă că pe măsură ce tu înveți despre mediul înconjurător acesta învață despre tine, că jucătorii controlați de calculator nu-ți cunosc vrăjile până nu le folosești, etc.

Interfața este foarte ușor de folosit și jocul este ușor de înțeles chiar și pentru noii veniți în lumea jocurilor. Sigur jocul nu va avea probleme în privința asta. Pe măsură ce luptele se aglomerează vor putea fi folosite combinații de taste pentru selectarea și controlul unităților.

Jocul: Grafica, Sunetul

Magic & Mayhem folosește o versiune îmbunătățită a motorului grafic

din X-COM: Apocalypse, deci o privește izometric asupra unui peisaj compus în totalitate din sprite-uri.

Se remarcă în joc efectul de iluminare similar celui folosit în UFO Enemy Unknown. Terenul este complet 3D (cu un mediu activ - apele curg, etc.) și arată foarte bine. Rezoluția graficii este de 800x600 în mod High Colour și de aici cerințele de minim 2Mb memorie video. Ținând cont de lipsa suportului pentru accelerare hardware 3D (inutil într-un engine bazat pe sprite-uri) și de cerințele mici de putere de procesare (P100) mă întreb de unde vor rămâne resurse pentru un AI atât de complex pe cât îl laudă producătorii. Să nu uităm totuși că X-COM-ul a avut un AI de excepție. Partea de sunet nu este încă terminată, deci no comment.

Multiplayer

Magic & Mayhem va oferi suport pentru multiplaying în LAN, internet, prin modem sau gratuit pe Westwood chat. Se pare că se vor putea înfrunta maxim 36 de jucători în cele mai diferite tipuri de joc (deathmatch, contratimp, etc.). Jocul beneficiază și de un generator de hărți aleatoare pentru opțiunea "Quick Battle", ceea ce ar trebui să-i mărească cu mult atractivitatea. Cerințele de sistem sunt modeste: P100, 16Mb Ram, 2Mb Video.

QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE



Distribuitor: CENDANT Software **Tip joc:** Adventure **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Seria QFG **Redactor:** Alex Bartic

Sierra este la ora actuală una dintre cele mai prolifiche companii când vine vorba de continuarea diverselor succese pe care le-a avut în trecut. Stau marturie acestei afirmații nesfârșitele Larry-uri, King și Police Quest-uri care în ultimii 12 ani au inundat o piață din ce în ce mai avidă de jocuri noi. Printre glorioasele realizări ale acestei firme se numără și seria Quest For Glory, care numără deocamdată doar patru titluri, cifra cam slabuță dacă stăm să o comparăm cu cele șapte Larry-uri, deși cei de la Sierra se gândesc serios să mai recupereze lansându-l până la Crăciun pe cel de-al cincilea, Dragon Fire.

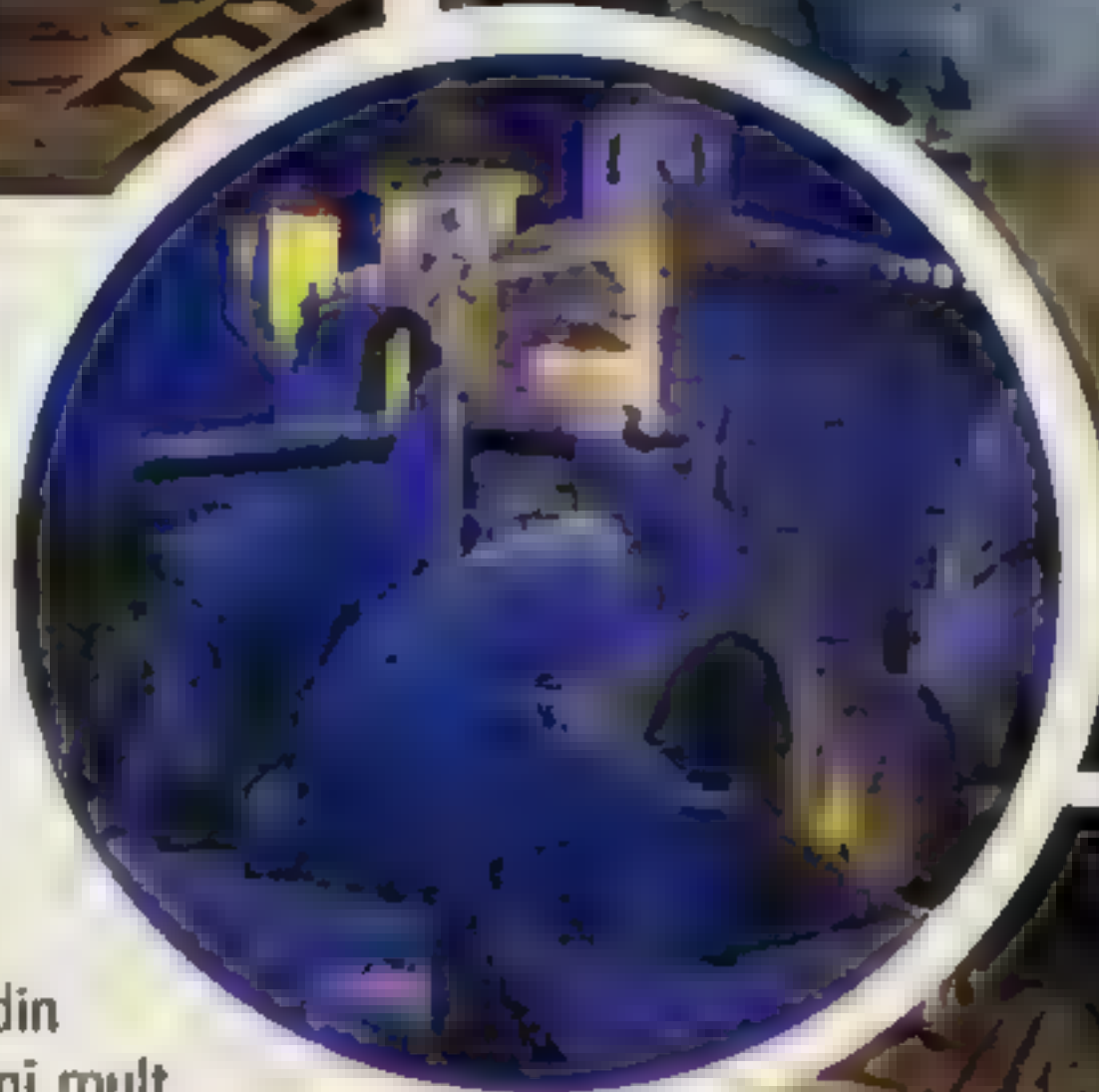
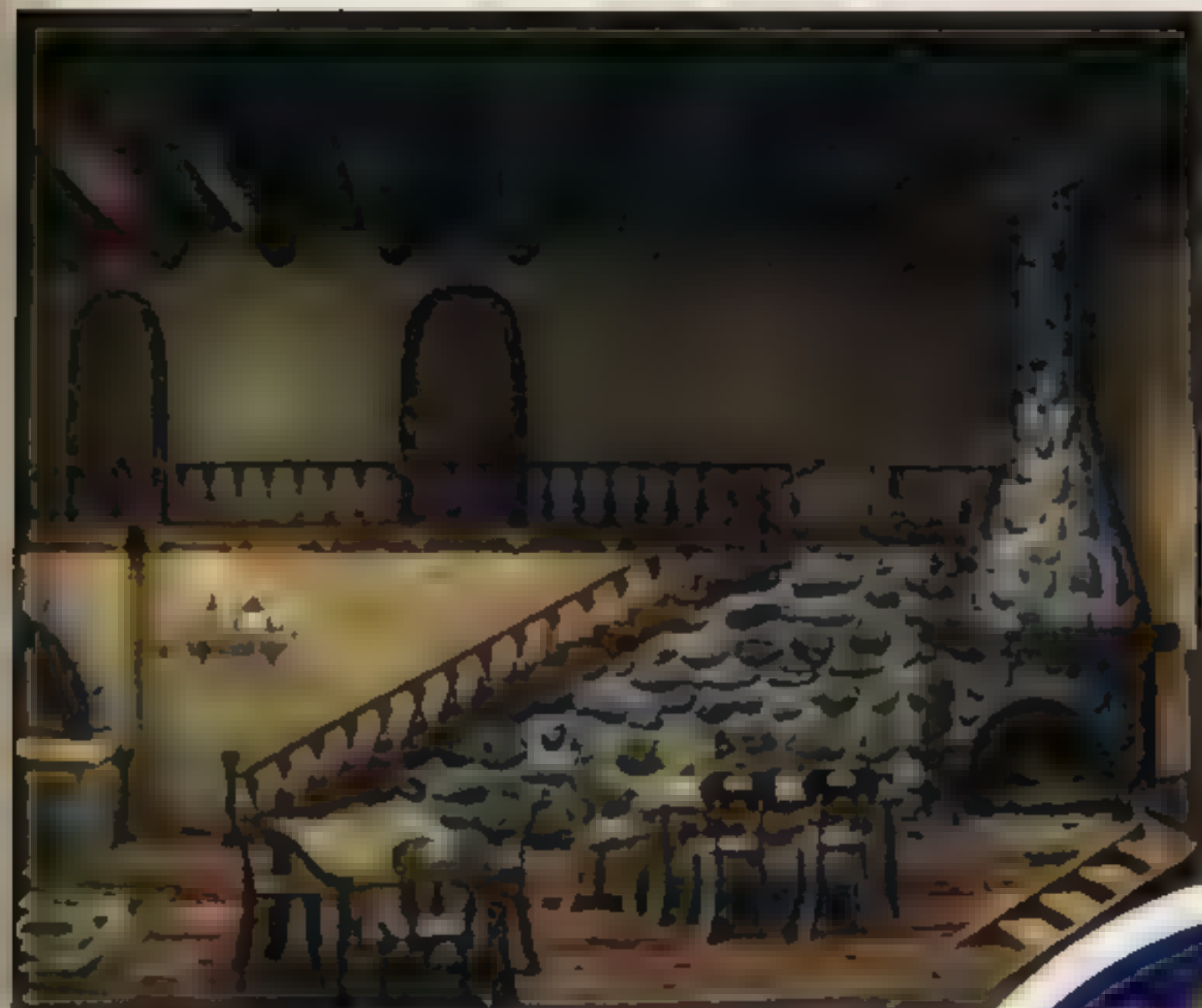
Lăsând gluma deoparte, Hero Quest sau Quest For Glory, cum a fost rebotezat prin '90, reprezintă unul dintre cele mai mari succese de casă, aducând o mulțime de fani și numeroase laude producătorului. Inițial concepute pe baza clasicului sistem de introducere a comenzilor

de la tastatură prin propoziții, ca de altfel și primele Larry-uri sau Police Quest-uri, evoluând mai târziu la bine-cunoscuta bară de iconuri din susul ecranului, QFG-urile au fost primele jocuri de aventuri care combinau fericit acest gen cu cel al RPG-ului, rezultând ceva foarte accesibil și ușor de îndrăgit pentru toată lumea. Jucătorul avea posibilitatea de a alege între trei clase (luptător, mag și hoț) un caracter ale cărui posibilități de dezvoltare de-a lungul aventurii, odată cu folosirea lor mai intensă, uneori crescând mai mult anumite skill-uri cum ar fi cățărutul pentru a intra în oraș noaptea când porțile sunt închise sau feritul pentru a scăpa de loviturile inamicilor. Umorul, grafica jocurilor (realizate într-un mod cvasi-isometric, cu 256 culori) și poveștile care le stăteau la bază reușeau să transpună omul în universul Spielberg-ului sau al Mordaviei (sună cunoscut, nu ?), în rolul eroului care salvează lumea.

QFG5 - Dragon Fire se petrece în Silmaria, un oraș din insularul regat Marete. Ca de obicei totul este în ruină, monștrii au invadat țara, conducătorul a pățit ceva (în cazul de față fiind asasinat) iar dușmanii de peste granițe au profitat de ocazie pentru a declara război. De parcă

toate acestea nu ar fi încheiate, o veche legendă prevestește trezirea dragonului de pe insula, care are să pustiască totul în calea sa. Eroul nostru este chemat de Erasmus, vrajitorul, pentru a salva întregul regat și în final, dacă se dovedește capabil să treacă de toate cele șapte încercări inițiatice (curaj, valoare, libertate, cucerire, destin, justiție și pace), să ocupe tronul. În același timp alți patru cavaleri sau eroi încearcă la rândul lor să obțină regatul prin aceleași încercări, eventual ajungând monștrii să-și puna bețe în roate. De-a lungul jocului apar și alți personaje cunoscute din seriile anterioare ca vrajitorul Erasmus însoțit de nelipsitul șobolan vorbitor Fenrus,





Liontaur Paladin și Rakeesh, fiecare ajutându-l pe eroul principal în drumul său. Cei de la Sierra s-au gândit că puțină romantă nu strică și au introdus chiar și posibilitatea flirtului cu diversele personaje feminine, dintre care unele pot termina ca logodnică a eroului. Pe lângă vechile caractere enumerate mai sus jucătorul are posibilitatea de a rezolva Dragon Fire folosindu-se pe Magnum, erou grec sau pe Elsa von Spielberg, fiică de baron ajunsă datorită blestemului vrajitoarei Baba Yaga comandanta de briganzi și salvată într-o aventură anterioară. Fiecare clasă are atuurile și dezavantajele ei. Astfel, luptătorul nu prea se descurcă cu magia și e incapabil să se deplaseze nevăzut. Hoțul nu se pricepe la magie iar magul nu se poate cătara, nu aruncă la distanță (dar da cu vraji pînă acolo) și nu are constituție fizică. La începutul jocului există posibilitatea distribuirii unui număr de puncte fie pentru îmbunătățirea atributelor deja existente la respectiva clasă sau pentru adăugarea unuia nou, această fiind și soluția ideală, permițând hoțului să folosească vrajile sau magului

să fure din case. Pe parcurs skill-urile neglijate se îmbunătățesc prin utilizare sau pot fi crescute prin antrenarea lor (uneori contra cost) într-unul din guild hall-uri mai mult sau mai puțin ascunse din oraș. Datorită îmbunătățirilor aduse jocului două noi attribute vin să se adauge celor deja clasice din seriile anterioare: onoarea, care determină reacția oamenilor cu care eroul vine în contact și înotul, care se explica de la sine.

Interfața a fost și ea modificată, dîndu-mi inițial o senzație ciudată, controlul nefiind cel vechi. Mișcarea caracterului se realizează cu ajutorul tastaturii la fel ca și comenzile de atac/aparare, saritura și vorbit. Mouse-ul folosește doar pentru a te uita sau a manipula diversele obiecte înfîluite pe parcurs. Luptele sunt dirijate din cinci-sase taste care controlează cele două moduri de atac, ferirea și deplasarea personajului. Obiectele prezente sunt mai diversificate decît în

seriile anterioare, existînd multe tipuri de sabii, cuțite (dintre care unele otravite), halebarde și alte arme normale sau magice, a caror alegere trebuie făcută judicios deoarece greutatea pe care o poate căra personajul, deși nu tocmai mică, este în continuare limitată. Desfășurarea acțiunii se bazează foarte mult pe dialogurile pe care jucătorul le poartă cu diversele NPC-uri, informațiile primite de la acestea fiind vitale rezolvării diverselor questuri. Silmaria este un oraș în stil greco-oriental, care respectă toate regulile QFG-ului, fiind dotat cu gilda a hoților, han, magazine, armurarie și evident, diversele case ale locuitorilor în care se poate intra noaptea pentru o sporire mai rapidă a veniturilor, cu riscurile de rigoare. Orașul este păzit de garzi înarmate care trebuie să-l apere împotriva invadatorilor și a monștrilor dar care nu pregetă de la a da o mîna de ajutor concetățenilor și o sabie în cap așazisilor eroi care au obiectul de a ataca sau jefui (pick pocket) la

drumul mare. În continuare jocul este format dintr-o succesiune de zile separate prin nopți, iar porțile orașului sunt închise pînă la răsăritul soarelui, afara bîntuind tot felul de ființe periculoase, începînd cu hoți și terminînd cu stafi. O inovație fericită este înotul, care extinde acțiunea și sub apă, adăugînd o dimensiune mai puțin explorată în RPG-uri și aventuri.

Grafica a suferit cele mai mari schimbări și îmbunătățiri față de episoadele precedente. Dacă pînă acum personajul principal se deplasa prin ecran, ieșind din el cînd ajungea la margine, eventual urmărit de un monstru, acum conținutul ecranului face scroll la stînga și la dreapta, fiecare "cameră" fiind mult mai mare. Peisajul nu mai este nici el desenat de mîna ci pre-renderuit iar ființele și obiectele mobile sunt poligonale, fiind folosit Direct3D-ul pentru afișarea lor. Aspectul final este extraordinar, combinarea celor două tehnologii, deși nu tocmai nouă (mai toți am jucat Alone in the Dark) pastrează

toată savoarea prezentă în alte QFG-uri.

Nou pentru întreaga serie este suportul multiplayer, care oferă doar death-match, explorarea și rezolvarea jocului în grup nefiind posibilă tocmai datorită linearității relative a poveștii și dimensiunilor destul de reduse care caracterizează universului jocului. Merita amintit și suportul pentru WON.NET, un fel de variantă Sierra a Battle.NET, la fel de gratis ca și acesta, necesitînd însă bine-cunoscutul număr de serie prezent și la Starcraft.

Deși schimbările aduse graficii și interfeței Dragon Fire-ului îl deosebesc destul de mult pe acesta de precedentele, totuși jocul pastrează savoarea deosebită a predecesorilor săi, ca și poantele uneori sadice, dar cel mai adesea foarte amuzante. Personal consider că QFG5 se va dovedi unul dintre cele mai interesante RPG/adventure-uri dintre toate cele pe care le vom vedea pînă la sfîrșitul anului.





SPEARHEAD

Tip joc: Sim tancuri **Prima impresie:** Foarte buna
Seamănă cu: M1 Tank Platoon 2 **Redactor:** Cristi Radu

Deoarece în numărul trecut am vorbit despre M1 Tank Platoon 2 nu puteam trece nepăsători pe lângă principolul său contracandidat la supremația simulatoarelor de tanc realiste din momentul de față. Mai ales că ambele simulatoare au ca obiect tancul M1 Abrams 2

mîndria armatei americane de uscat.

Pornirea motoarelor

Spearhead prezintă jucătorului o serie de variante de abordare. Prima dintre ele este aceea a începerii unei noi campanii. Aceasta are ca punct de plecare un conflict

politic imaginar, însă perfect posibil, între Tunisia și Libia, care degenerază într-un conflict armat. Libia, beneficiind și de sprijinul unui fundamentalist islamic care dispune de importante resurse materiale, pornește un atac terestru puternic care are drept țintă capitala Tunisiei. Misiunea ta este de a încerca să oprești într-o primă fază această înaintare, iar mai târziu chiar să o respingi.

Desfășurarea luptelor

Spre deosebire de M1TP2 însă, Spearhead poate fi inclus destul de greu în categoria simulatoarelor deoarece pune mult mai mult accentul pe acțiune decât pe planificarea bataliei sau folosirea unor mijloace mai specifice pentru atingerea scopului. Fără îndoială există binecunoscutele de-acum posturi ale comandantului tancului, șoferului,

tunărului și mitraliorului însă acestea sunt oferite tocmai pentru a gusta acțiunea din mai multe perspective. Din punctul de vedere al simulării însă toate elementele importante sunt incluse în joc: posibilitatea schimbării tipului de muniție cu care se trage la un moment dat, folosirea laserului pentru stabilirea distanței pînă la țintă, sistemul automat de preluare a vibrațiilor tancului, vedere de noapte termală sau în infraroșu, etc.

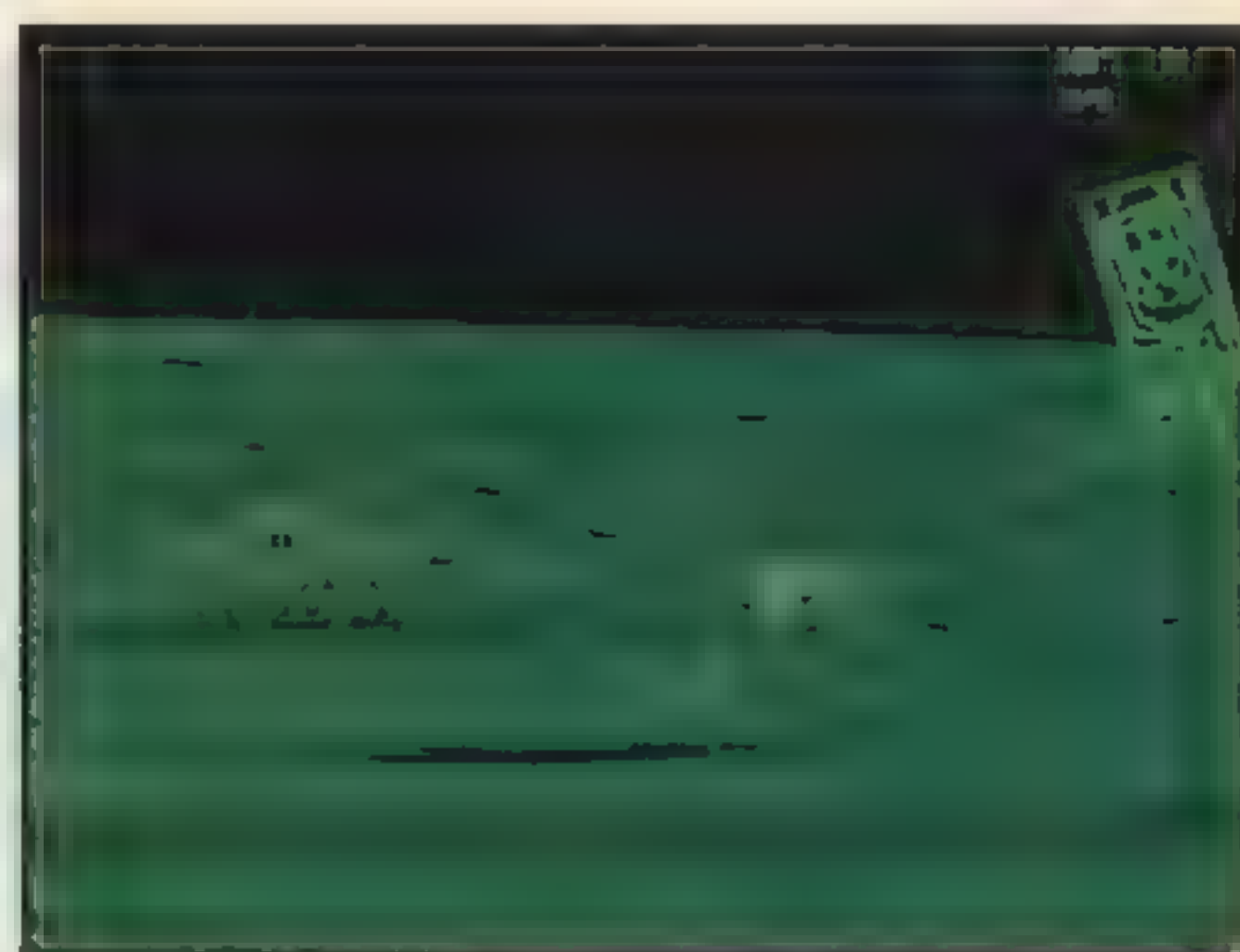
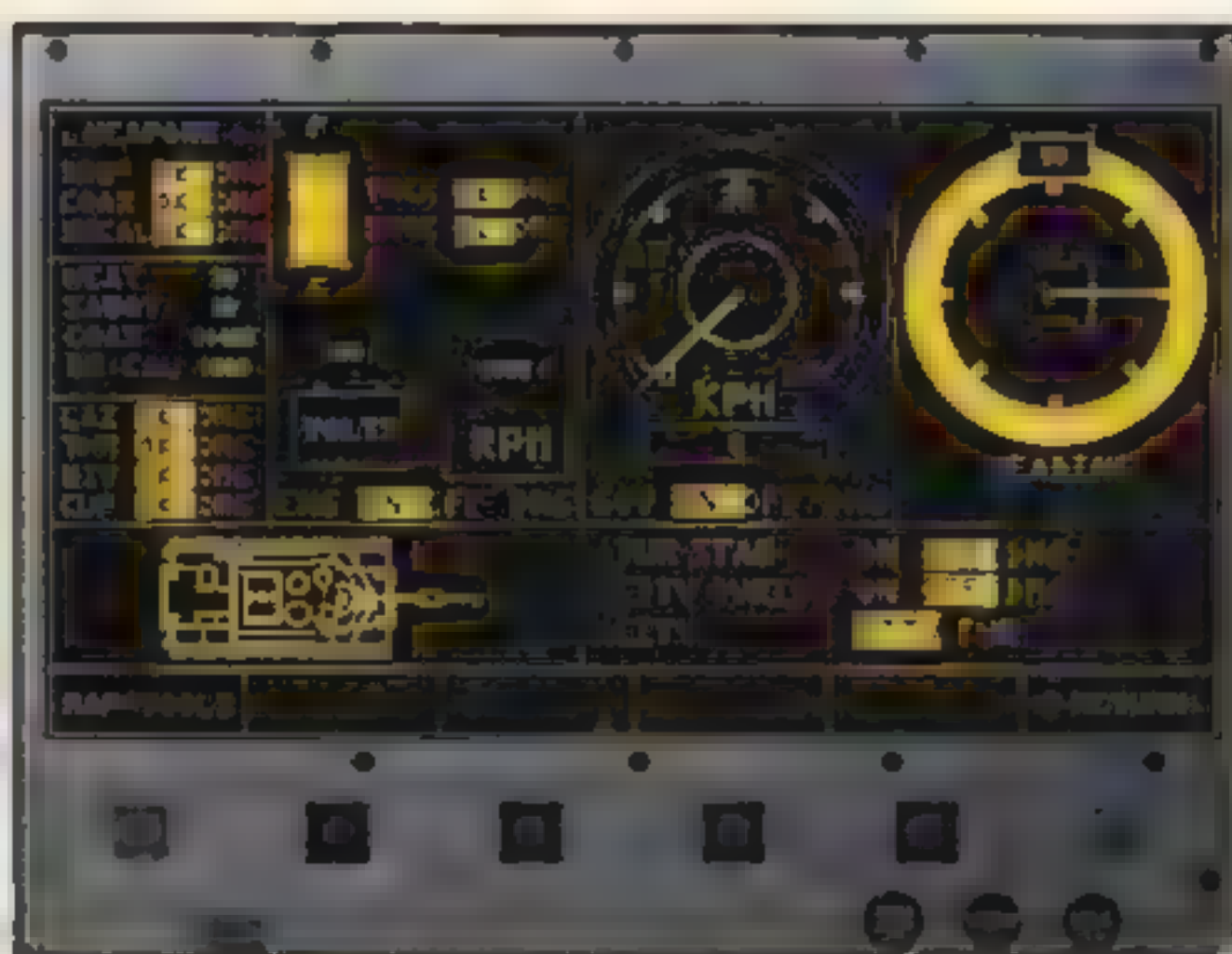
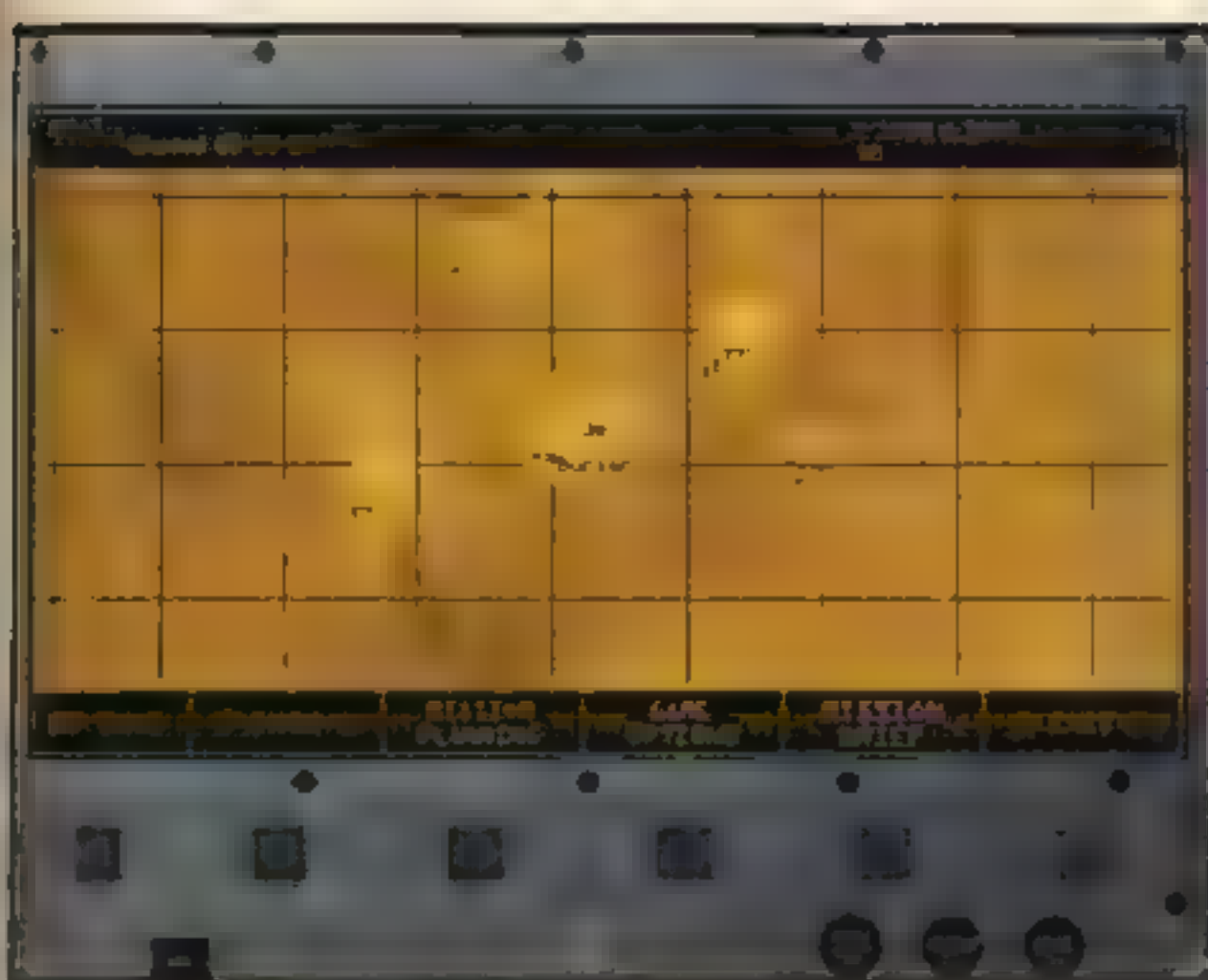
Pentru a se putea menține în permanență o imagine corectă asupra desfășurării luptelor de pe câmpul de batalie există implementat destul de bine sistemul IVIS de comunicare între vehiculele care iau

parte la conflict. Pentru reprezentarea hărților s-au folosit informații topografice preluate prin satelit deci toate denivelările terenului sunt cum nu se poate mai reale și mai apropiate de realitate. Iată deci că există o serie de elemente care ar putea foarte ușor încadra Spearhead la categoria simulatoare.

Grafică

Datorită faptului că toate misiunile se desfășoară în regiunea deșertică dintre Tunisia și Libia (hărți din Carthage, El Hani, Gafsa, Lacroix, Mareth, Mateur, Sidi Ahmed ca să fim exacti), grafica poate deveni monotonă la un moment dat. Desigur există o serie de inovații care mențin atrachivi-





fani ai computerului fara sa-i neglijeze însă nici pe cei ahtiați după simulatoare. Posibilitatea de creare de noi misiuni cu ajutorul editorului inclus nu poate decât să-l facă și mai atractiv, mai ales că acesta este foarte ușor de folosit fără să sacrifice complexitatea.

Opțiunea de multiplayer este foarte puternic dezvoltată fiind de fapt o caracteristică a producătorilor jocului (MAK) care au creat sisteme virtuale de luptă pentru ca armata americană să-și poată testa diversele tehnologii. Există în consecință de acum binecunoscutele opțiuni pentru rețeaua locală, modem-modem, cablu serial între două calculatoare și desigur Internet. Principalele lucruri noi pe care însă le aduce această implementare sunt legate de posibilitatea comunicării între jucători prin canale de voce (dacă aveți microfoane) protejate sau nu precum și posibilitatea interconectării între jocuri asemanătoare (simulatoare) care vor apărea de la aceiași producători sau de la alți

care au
cumparat
licența

folosirii rutinelor de comunicare în rețea

Considerații finale

Sunetele folosite în joc sunt foarte bine alese creînd impresia generală de joc de acțiune: gloanțe care ricoșează de pe blindajul tancului, bum-urile și exploziile de câmpul de batalie, discuțiile dintre comandanții tancurilor sunt mai mult decât bine realizate. Lipsa unei coloane sonore poate fi criticată de unii însă personal nu sunt așa de convins de oportunitatea folosirii unui astfel de procedeu muzical într-un joc cu tancuri.

În ansamblu Spearhead reușește să fie suficient de simulator pentru a părea serios însă și suficient de ușor de abordat pentru a fi distractiv de jucat.

PE SCURT

Grafică:	72	• Minim
Sunet:	78	• Procesor: P100
Muzică:	80	• Memorie: 16 Mb
Atractivitate	84	• Harddisk: 120 Mb
Dificultate:	79	• Video: Direct X 5.0
Multiplayer:	76	• CD-Rom: 4X
		• Optim
PRO: Pasionant pentru luptători și cei interesați de gen		• Procesor: P166
		• Memorie: 32 Mb
CONTRA: Grafica devine nu de puține ori monotona, este cam greu.		• Harddisk: 250 Mb
		• Video: 30Fx
		• CD-Rom: 8X

tatea la un nivel destul de ridicat: reprezentarea trupelor de infanterie este realizată complet în 3D și nu sunt simple imagini care se mișcă ca în M1TP2, creînd un efect deosebit mai ales atunci cînd se desfășoară lupte de stradă în diverse orașe din mijlocul deșertului. Au fost incluse și diverse efecte atmosferice deși poate pentru unii ploaia în deșert poate părea destul de ciudată. Nu trebuie uitată însă atenția la detalii poate minore cum sunt urmele în nisip dar care pot da informații vitale despre destinația inamicului la un moment dat. Tipul solului pe care rulezi la un moment dat are o mare importanță asupra vitezei de deplasare a tancului. Astfel printre dunele de nisip deplasarea se va face întotdeauna mai greu însă mult mai repede decât atunci cînd tancul intră într-o zonă inundată. Desigur cel mai rapid mod de a ajunge undeva este pe drum asfaltat însă acesta nu este întotdeauna și cea mai sigură cale.

Opțiuni specifice

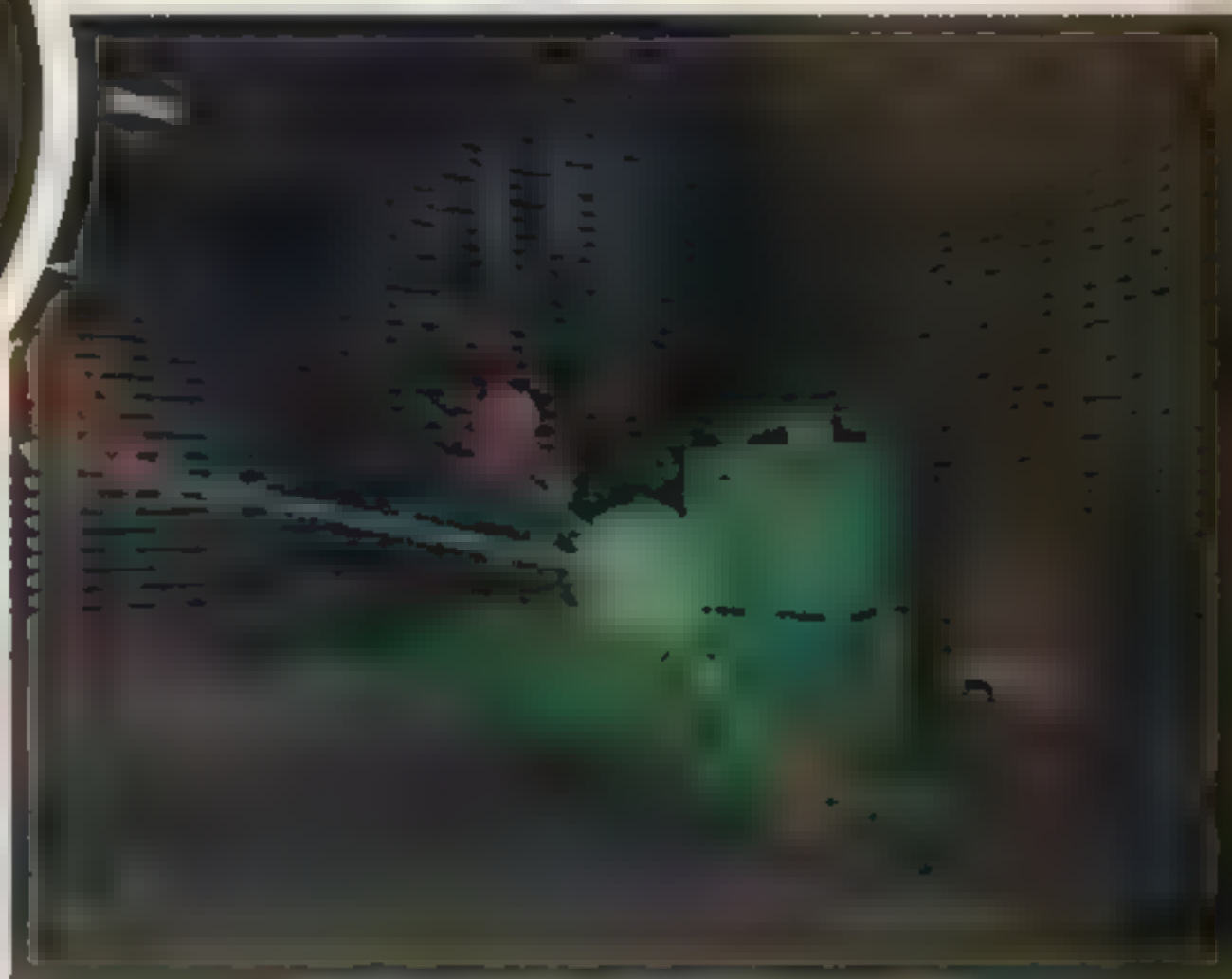
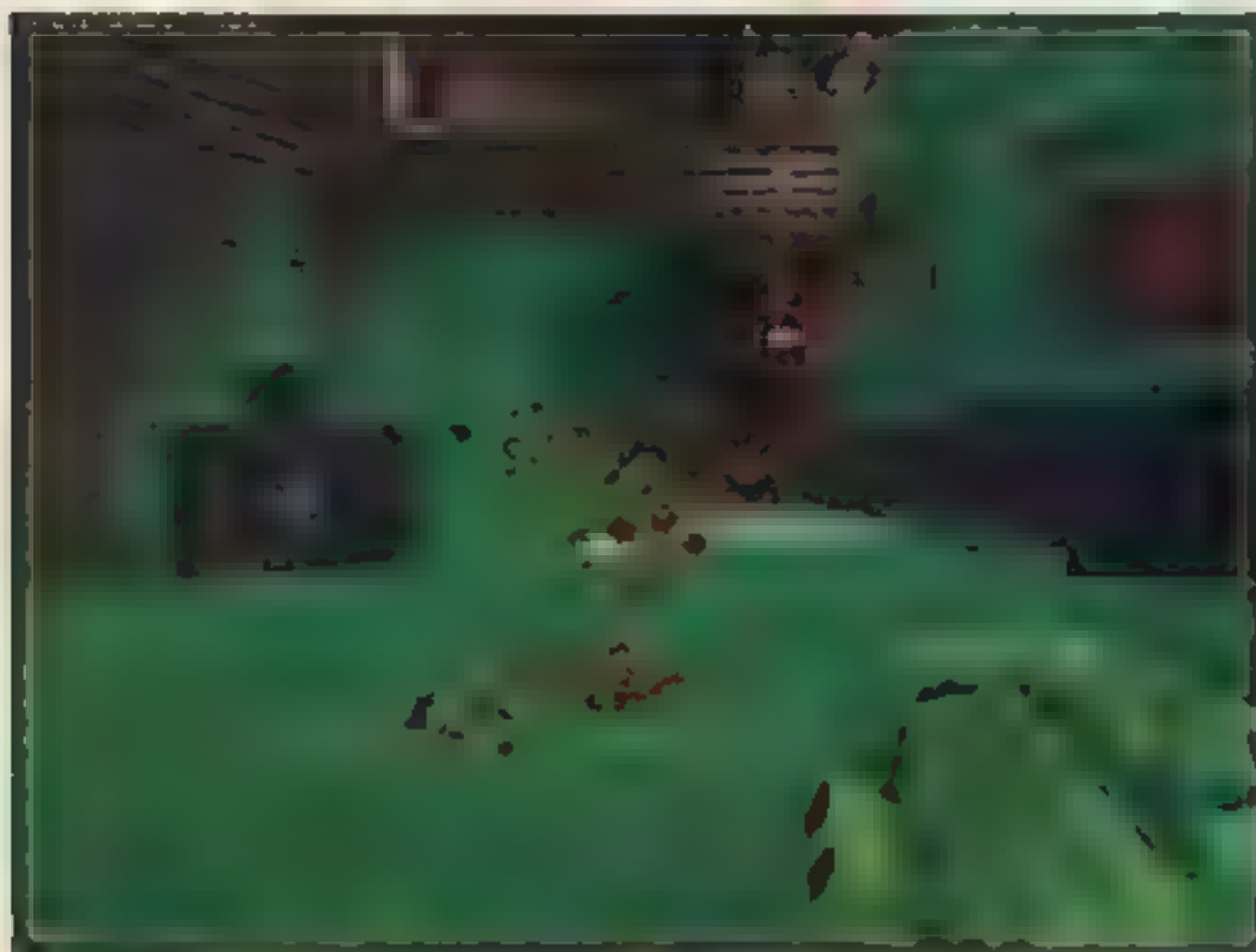
Interfața cu utilizatorul nu este dintre cele mai strălucite dar este pe deplin funcțională. Nu poate rivaliza cu cea din M1TP2 dar își face treaba pentru care a fost construită și asta destul de repede. Mai puțin reușite sunt însă asignările tastelor. Astfel

mulți poate sunt obișnuiți cu folosirea tastelor funcționale pentru a cicla între cele patru posturi din tanc. În Spearhead însă aceste taste nu sunt destinate acestei funcții, mai mult tasta ESC pe care toată lumea o alătură conceptului de ieșire din joc are rolul doar de pauză. Lucru folositor pentru descoperirea celorlalte taste sau pentru recitirea manualului de utilizare.

Pentru fericii posesori ai unui joystick cu force feedback (v. ghidul joystick-urilor dintr-unul din numerele noastre trecute), Spearhead oferă posibilitatea trăirii pe viu a vibrațiilor create de un tanc în mișcare sau de o mitralieră în exercițiul funcționării. Această opțiune, în mod ciudat absentă din lista specificațiilor concurenței, mai adaugă câteva bile albe pentru interfață.

Misiunile sunt destul de independente una față de cealaltă, o trăsătură pe care cu greu o mai întâlnești din fericire în simulatoarele moderne. Însă așa cum am spus Spearhead nu este chiar un simulator în sensul propriu al cuvîntului fiind mult mai apropiat de genul jocurilor de acțiune. Acest lucru îl face mult mai ușor de abordat pentru o categorie mult mai largă de





Quake 2 Mission Pack: Ground Zero

Distribuitor: Activision **Tip joc:** 3D Shooter **Prima impresie:** Proastă **Seamănă cu:** Quake 2, desigur **Redactor:** Camil Perian

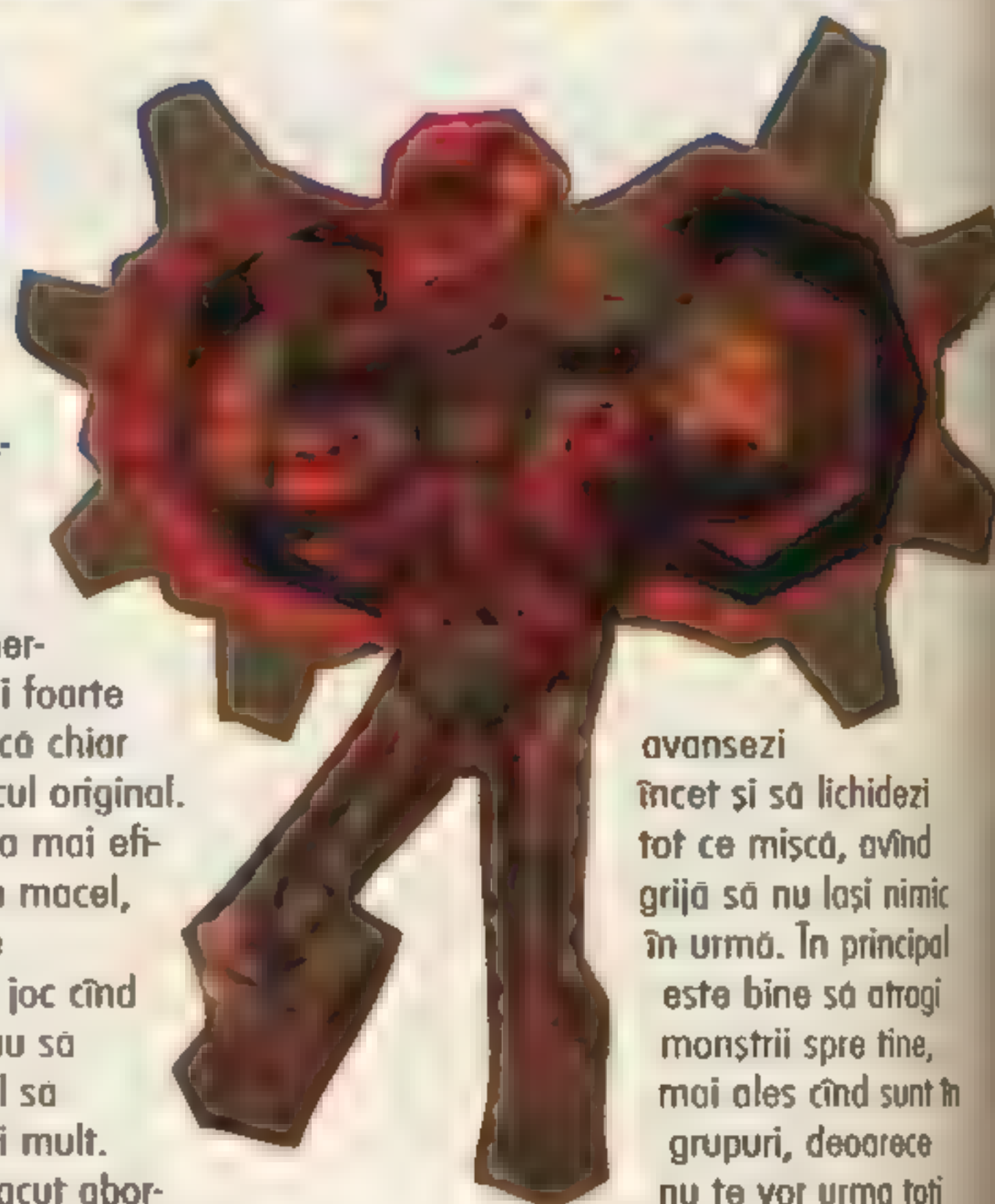
Într-una dintre multiplele sale declarații, unul dintre producătorii acestui add-on spunea că tot ce nu este oficial în materie de add-on-uri de Quake 2 pur și simplu "sucks". Harțile sunt slabe, armele la fel și chiar dacă sunt gratuite nu fac 2 bani. Ceea ce a uitat însă el să afirme este că ce a zis nu implică nici pe departe că add-on-urile oficiale ar fi cu ceva mai presus decât ceea ce se găsește pe net. Asta veți decide voi după ce veți juca Ground Zero, mie personal însă, încă o porție de Quake 2, fără mari inovații sau măcar îmbunătățiri nu mi se pare nici măcar satisfăcătoare.

Bullets not brains

Ca și marea majoritate a jocurilor de acțiune, Ground Zero are 2 părți distincte: cea de gândire și cea de luptă. Cum multe 3D Shoot-ere sunt un fel

de trage în tot ce mișcă, Ground Zero nu de dezmente plasându-te în același univers Quake 2, fără logică în care tot ce trebuie să faci este să tragi în stînga și în dreapta. Pentru a mai varia puțin, s-au introdus un fel mini obiective în cadrul nivelelor cum ar fi să distrugi anumite switch-uri de pe pereți sau să acționezi un anumit număr de monete, dar în nici un caz un obiectiv credibil. De fapt și motivația jocului este cam aiurea ea constînd în necesitatea de a dezactiva un magnet care ți ține flota lângă planeta pe care în Quake 2 o curățasei de extraterestii și cînd să fugi, nava n-a luat-o din loc. Probabil oricare scenariu ar fi mers în locul acestuia, chiar și "mergi și ia pozele de la dezvoltat. Ferește-te în drum spre casa de oricine te atacă. Cînd ajungi, acționează clanța" fără ca jocul să sufere nici o modificare.

Abordarea globală în acest mission pack este more bullets less brains, astfel că monștrii sunt în general foarte mulți dar și foarte ușor de doborât, parcă chiar mai ușor decât în jocul original. Este modalitatea cea mai eficientă de a sugera un macel, însă, în clipa în care lansezi un astfel de joc cînd Sin sau Half Life stau să apară ar trebui ca el să realizeze un pic mai mult. Deși mie nu mi-a plăcut abordarea din Unreal unde erau puțini oponenți dar foarte inteligenți pot spune că nici tipul de față nu mă încînta deoarece ambele abordări constituie extreme ale aceleiași probleme. Cum monștrii sunt mulți, nu va fi greu să sfîrșești de multe ori încolțit și fără nici o șansă reală de supraviețuire. Metoda de succes pentru terminarea jocului va fi să



avansezi încet și să lichidezi tot ce mișcă, avînd grijă să nu lași nimic în urmă. În principal este bine să atragi monștrii spre tine, mai ales cînd sunt în grupuri, deoarece nu te vor urma toți iar unul cîte unul sunt

mult mai ușor de lichidat. Chiar dacă nu ți vei păcali prea ușor și vei ajunge să mai încasezi ceva gloanțe nu trebuie să fii foarte îngrijorat, nivelele purtînd în general un număr destul de ridicat de medicamente, suficiente pentru a te ține în viață în cazul în care nu ești un jucător excesiv de slab. În opoziție însă cu

matate, muniția îți va da o mare bataie de cap, ajungând să tragi în monștrii cei mai periculoși cu pistolul în cazul că nu ești persoană economă. Este bine să ai multe ori să te asiguri că ai muniție bine cu shotgun-ul înainte de a tragi pentru că s-ar putea ca primul foc tras aiurea să reprezinte un furt în economia jocului. Cum monștrii nu sunt prea periculoși, va fi greu să te oprești pentru a învinzătorii, lucru nerecomandat însă într-un joc de multi-player.

Ce se vrea interesant

Q2MP2: Ground Zero încearcă, fără să reușească să aducă o nouă elemente noi. Nu, de adus aceste elemente noi însă utilitatea și atractivitatea lor poate fi puternic pusă la îndoială. Astfel, încă din primele momente ale jocului producătorii add-on-ului ne familiarizează cu ceea ce ei înțeleg prin capcană. Mergi pe marginea unei prăpastii. Te ataca un monstru. Brusc podeaua se prăbușește și ai căzut în lavă. Cum nu există nici o modalitate de a întui acest fapt sau vreo manevră de a te salva în ultima clipă abordarea capcanelor se face salvând des și reîncercând la fel după ce ai murit. Doar că atunci ai mai multa experiență, unde este gaura și o eviți. Ca un fel de capcană se pot număra și diferite turete și acestea aflându-se de multe ori în locuri greu de văzut, peste linia normală de vedere. Cum Quake 2 nu este încă un 3D Shooter realist nimeni nu va merge probabil încet uitându-se în toate direcțiile înainte de a mai face un pas deci nu este exclus ca acest tip de lansatoare să te surprindă în majoritatea cazurilor absolut nepregătit.

Ce e vechi...

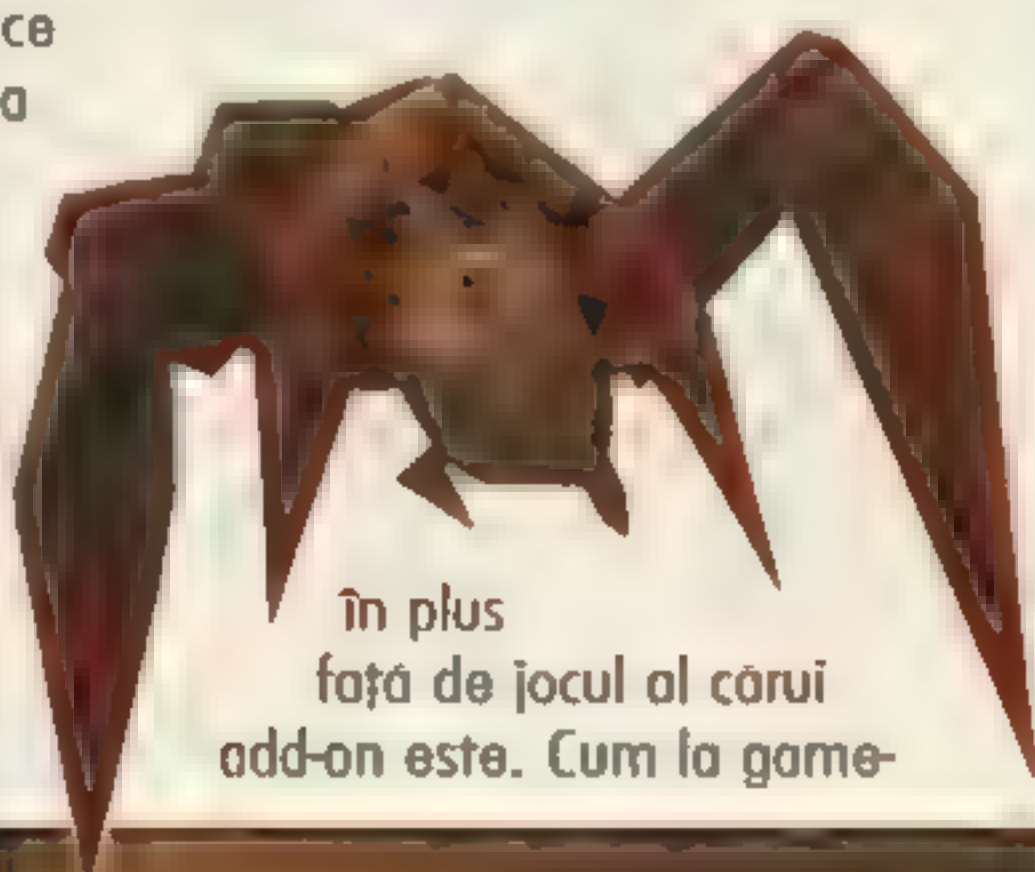
Ground Zero nu va fi un joc mult prea dezamăgitor. Mai mult pentru fanii înraiiți

Quake 2 care nu doresc decât încă o farfurie plină ochi de nivele și monștrii ce așteaptă să fie executați. Astfel, mission-pack-ul păstrează atmosfera jocului original și toate ingredientele de succes ale acestuia. O interfață intuitivă și foarte ușor de folosit, arme care spre deosebire de alte jocuri îți dau cu adevărat senzația că tragi și monștrii care de care mai diversi, atât ca aspect cât și ca manifestare. Cei pentru care grafica și design-ul nivelelor au fost o parte atractivă, deși mă îndoiesc că există cineva, nu se vor putea plînge, aceleași spații mici și claustrofobice înconjurându-te la tot pasul.

Marca de prestigiu a jocului o poartă în continuare în opinia mea și sunetul, excelentele melodii din Quake 2 găsindu-se acum o continuare meritată în tune-uri ce pot oricând concura orice CD de muzică, cu condiția ca acesta din urmă să nu conțină muzica Generației Pro, în acest caz el urmînd a fi folosit pe post de freesebe, asta în cazul în care ar exista un cîine suficient de prost să fugă după el. Pe scurt fie spus, cine se declară mulțumit de Quake 2 și nu vrea nimic mai mult va fi foarte fericit să dea vreo 300.000 lei pe Ground Zero, care desigur, nu merge decât dacă ai și Quake 2-ul original.

Și ce e nou...

Ca orice mission pack care încercă să se respecte, Ground Zero aduce și el ceva



În plus față de jocul al cărui add-on este. Cum la game-



play nu prea a reușit nimic iată că am descoperit și zonele cu îmbunătățiri: armele și monștrii.

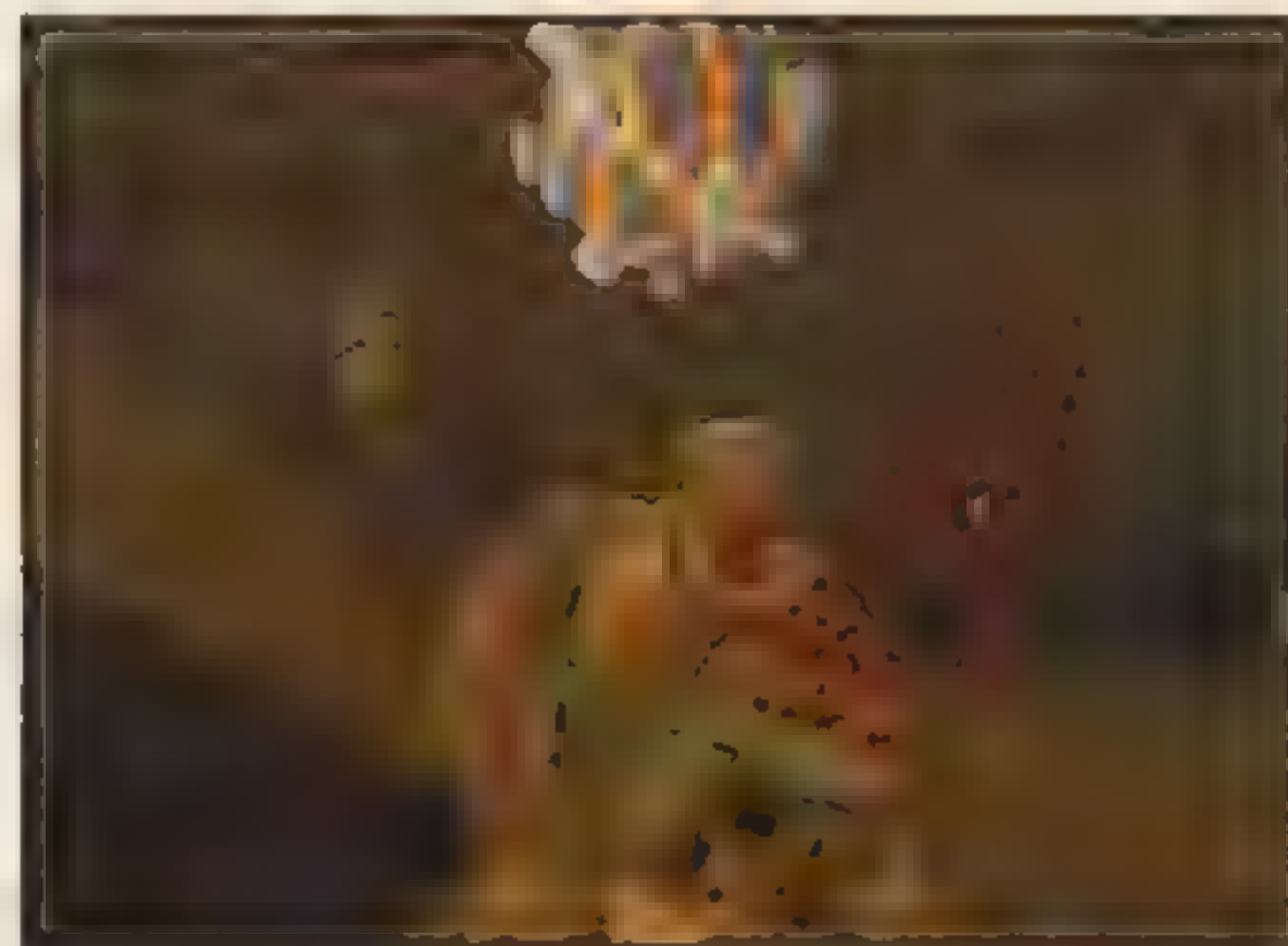
Dintre arme numai două pot fi definite exact ca arme, deși, în comparație cu originalele ele încercînd să se impună numai printr-un design futurist și o inutilitate greu de egalat. Avem în primul rînd în față mitraliera ETF care este nimic mai mult decât un hyperblaster care trage cu triunghiuri mici și albe însă cu un efect mai scăzut decât cel al hyperblaster-ului. Ce poți face cu ea? Probabil nici producătorii nu știu, probabil dacă nu-ți place ca muniția hyperblaster-ului este galbenă o poți folosi în schimb. Cealaltă arma este Plasma Beam, care face ceea ce îți spune numele lansînd o undă de plasma de lungimi nelimitate. Te face să te simți un fel de Jedi Knight cu sabia din plasmă.

După părerea mea, 2 importante adăugiri au fost însă făcute. În primul rînd minele Tesla și cele care explodează cînd te apropii de ele. Ambele sunt excelente pentru a-ți acoperi o retragere sau a curăța o cameră înainte de a intra în ea. Ele vor fi cu atât mai folositoare cu cît în Ground Zero monștrii te vor urmări pe distanțe destul de mari.

La fel ca și armele, monștrii noi vin în număr destul de mic, baza rămînînd combinații de inamici dintre Quake 2 și anteriorul mission-pack. Prima mare problemă în joc va fi Stalker-ul, un paianjen uriaș care poate circula atât pe jos cît și pe tavan. Datorită lui trebuie să fii atent mereu cînd intri într-o cameră, să studiezi tavanul, pentru că omiterea lui te poate costa o ambuscadă din care să nu mai

poți scăpa. Daedalus este un Icarus cu upgrade-ul făcut, care are un scut mai puternic și arme mai penetrante. Una dintre realele probleme va fi însă Medic Commander-ul creatura care pe de o parte poate învia monștrii pe care i-ai omorît și nu i-ai ciopîrjit, iar pe de altă parte poate genera noi monștrii, printr-un proces cunoscut în lumea noastră drept naștere. În final, cei mai periculoși se vor dovedi un mini-boss Carrier-ul, o combinație între un tanc și un Medic Commander și un mega-boss denumit strategic Black Widow, scopul său fiind pe lîngă de a te omorî pe tine și de a da naștere la Stalker-i.

Pe ansamblu, Ground Zero este un add-on apărut foarte tîrziu, într-un moment total nefavorabil și care pe lîngă această conjunctură nu prea aduce nimic care să merite investiția în el.



PE SCURT

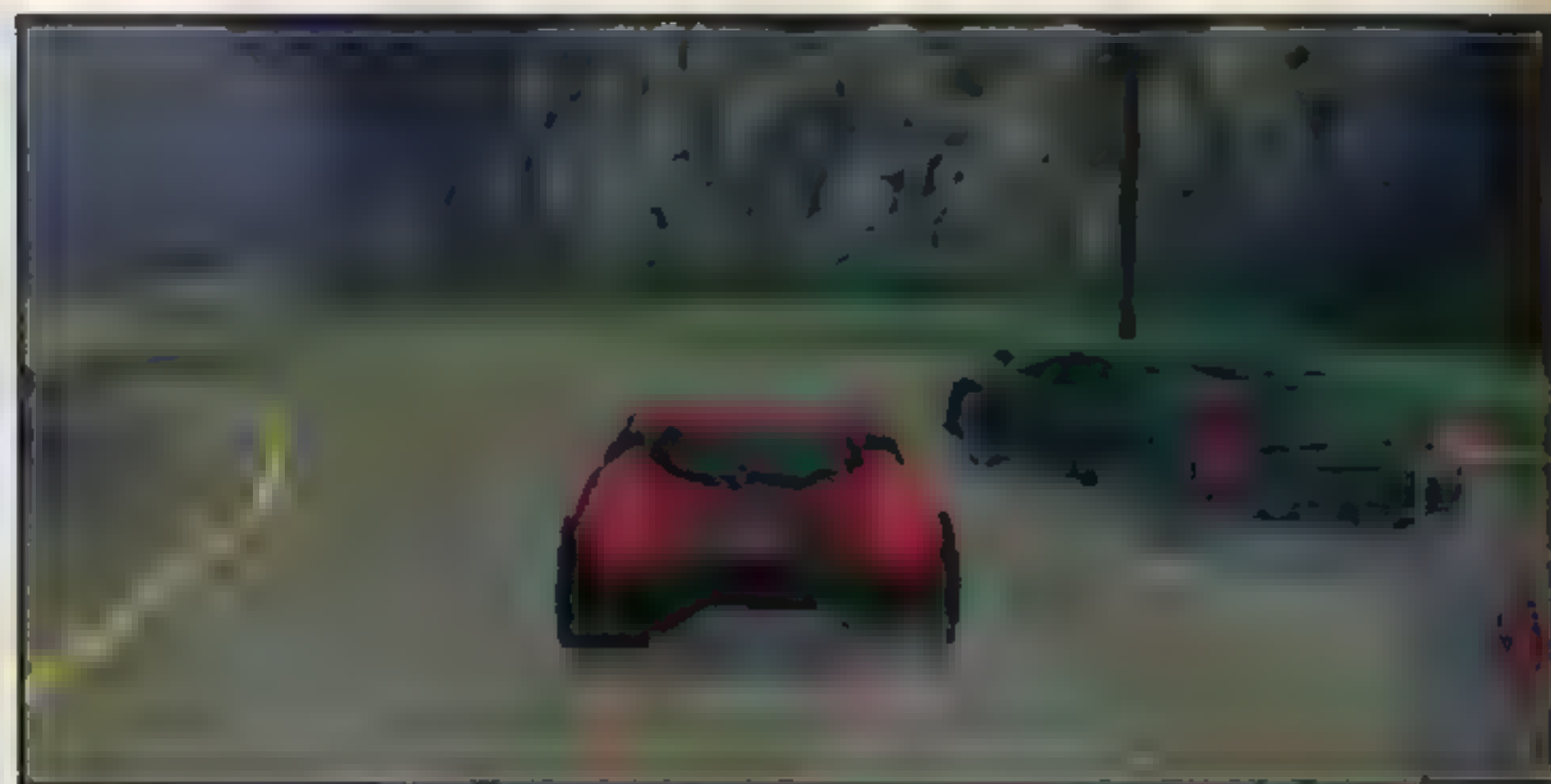
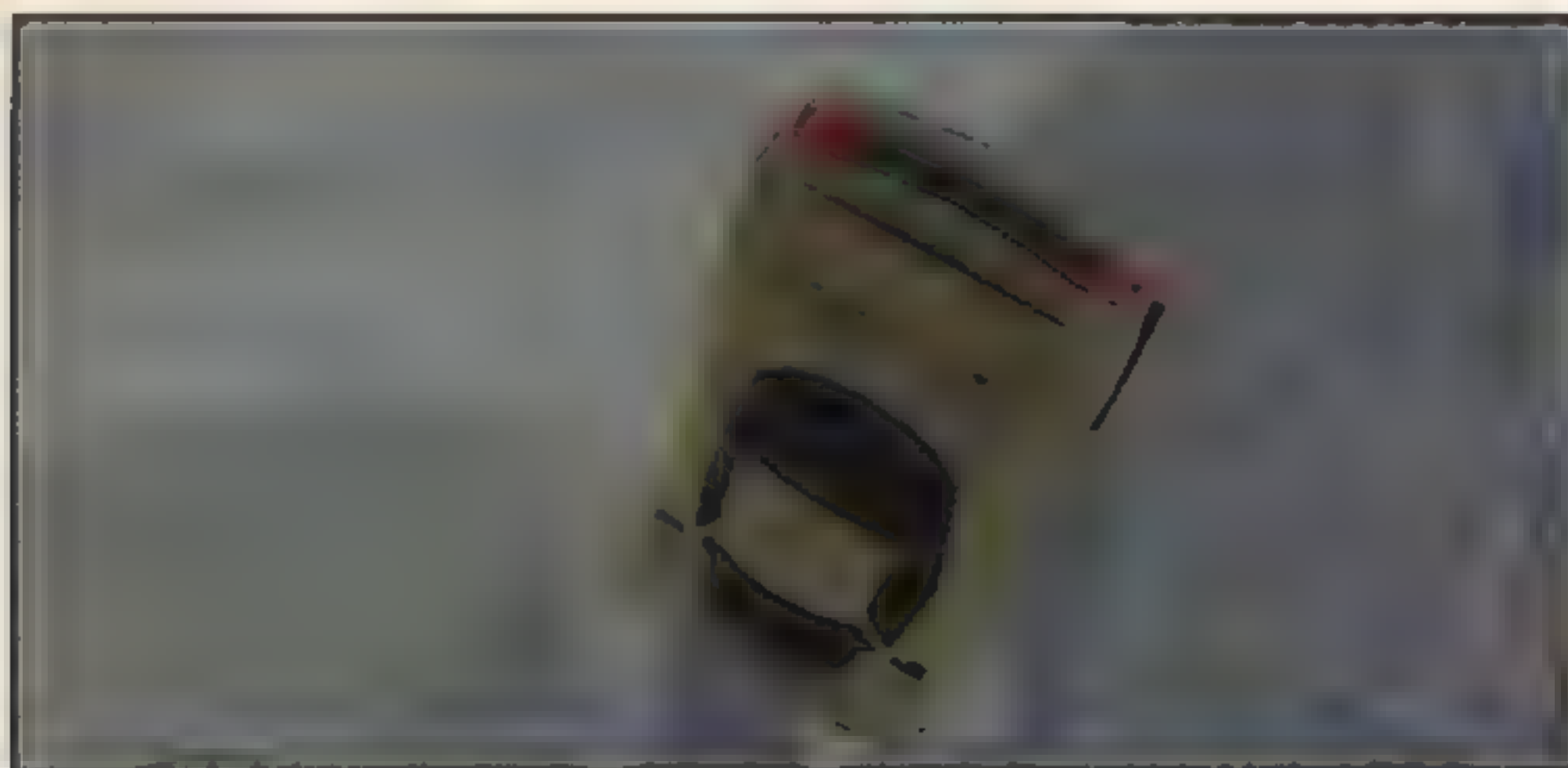
64

Grafică:	69	• Minim
Sunet:	67	• Procesor: P100
Muzică:	80	• Memorie: 16 Mb
Atractivitate:	62	• Harddisk: 120 Mb
Dificultate:	70	• Video: Direct X 5.0
Multiplayer:	74	• CD-Rom: 4X
		• Uptim

PRO: Este vorba despre un număr de noi nivele pentru Quake 2...err și cam atât

CONTRA: Poți foarte bine trage de pe net hărți și arme mai bune

• Procesor: P166
• Memorie: 32 Mb
• Harddisk: 250 Mb
• Video: 3DFx
• CD-Rom: 8X



NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT

Distribuitor: EA **Tip joc:** Racing **Prima impresie:** Bună
Seamănă cu: NFS2 **Redactor:** Ionuț Radu

Judecând după ce se mai joacă prin cluburile de calculatoare bucureștene Carmageddon rămâne campionul de neclintit al simulatoarelor de mașini. Nu știu ce se întâmplă în afara țării dar noi suntem chiar obsedați de jocul acesta. Ori ne place prea mult să călcăm pietoni și să ne bușim sau patronii se ghidează după modelul "Dacă vrei să te joci ceva nou vino cu jocul de acasă eu nu dau bani pe ceva ce s-ar putea să nu

aducă profit" sau suntem prea comози să încercăm ceva mai special.

Ceva ne amintește de vremurile bune.

Primul Need for Speed s-a bucurat de un succes enorm între pasionați și chiar și azi mai auzi prin colțuri 2 maniaci cum își compară recordurile. Grafică bună pentru vremea aceea, jucabilitate ridicată, mașini despre care doar citeam prin reviste, în câteva cuvinte cam tot ce vroiai. Tendința e clară: simulatoare de mașini prototip,

echipate cu motoare ce ating performanțe ieșite din comun. NFS2 este cel care demonstrează acest lucru și în special NFS2 Special Edition în care nu vom mai găsi "banalul" Porche ci Italdesign, Mc Laren F1, etc. Chiar și așa enginul lent nu a fost pe măsura așteptărilor. Jocul nu putea decât să intre în categoria Piece of Art datorită 3DFx-ului.

Dezamăgit sau nu, apariția unui nou Need for Speed m-a pus în garda încă de la primele demo-uri mai mult sau mai puțin veritabile aruncate pe Internet. Ce pot să vă spun pe scurt este că jocul oferă tot: engine bun, grafică excelentă, jucabilitate ridicată, sunet, realism acceptabil și lista ar mai continua mult și bine pentru că

acesta este "The Game".

Aruncați tichetul

Probleme de siguranță, note de plată ridicate, mecanici nesarțioși? Ha! Aici e lumea noastră virtuală. Unde în alta parte te mai poți întreține cu un Mercedes de 100.000\$ la viteze de peste 200 km/h noaptea pe furtună cu un polițist nervos pe urmele tale?

NFS 3 ne oferă peste 12 mașini, împărțite după cum ne-am obișnuit în trei clase în funcție de performanță, 9 circuite și o groază de opțiuni care sporesc dificultatea și jucabilitatea. Noutatea constă în dispariția așa numitelor trasee și înlocuirea lor cu circuite. Adio Coastal și adio Alpin. Schimbarea este oarecum justificată. Hot Pursuit da o

sansă atât celor ce doresc să ofere o nouă definiție expresiei trafic ilegal dar și celor care vor să fie de partea legii, celor care vor să-i amendeze pe cei care depășesc viteza legală. Polițiști fac deliciul multiplayerului. Scopul lor este să-i prindă pe nelegiuții indiferent de metoda. Scopul se atinge dacă reușești să-l blochezi cu mașina pe infractor. Ai la dispoziție radar și un grilaj care ținut pe jos va perfora roțile fugarilor. Chiar dacă este o muncă de pîndă te poți juca cu girofarul, cî vrei pentru că oricum nu vei avea cum să ajungi din urmă un Lamborghini SVT în timp ce bugetul poliției îți pune la dispoziție un Chevrolet Corvet. Și cum asta nu ar fi suficient, concurenții au la dispoziție și





retrovizoare. Tot este bine că inteligența asta se poate seta din meniul de dinaintea jocului.

Nino-Nino

Sunetul e de calitate! Sfatul meu e să trageți pe dreapta într-o pădure și să ascultați pasărelele cum ciripesc sau să asistați la o noapte ploioasă ascultând sunetul picăturilor de ploaie de pe capotă sau fișitul frunzelor uscate. Efectul de ecou din tunele este foarte realist astfel încât vei avea cu adevărat impresia că conduci o mașină cu un motor de peste 4000 cc și nu o amărâta de Dacie în pasajul Unirii.

Urmează sau nu o continuare??? Cu toate că este prea devreme să primim un răspuns Need for Speed 3 Hot Pursuit poate fi considerat Quake 2-ul simulatorilor de mașini.



PE SCURT

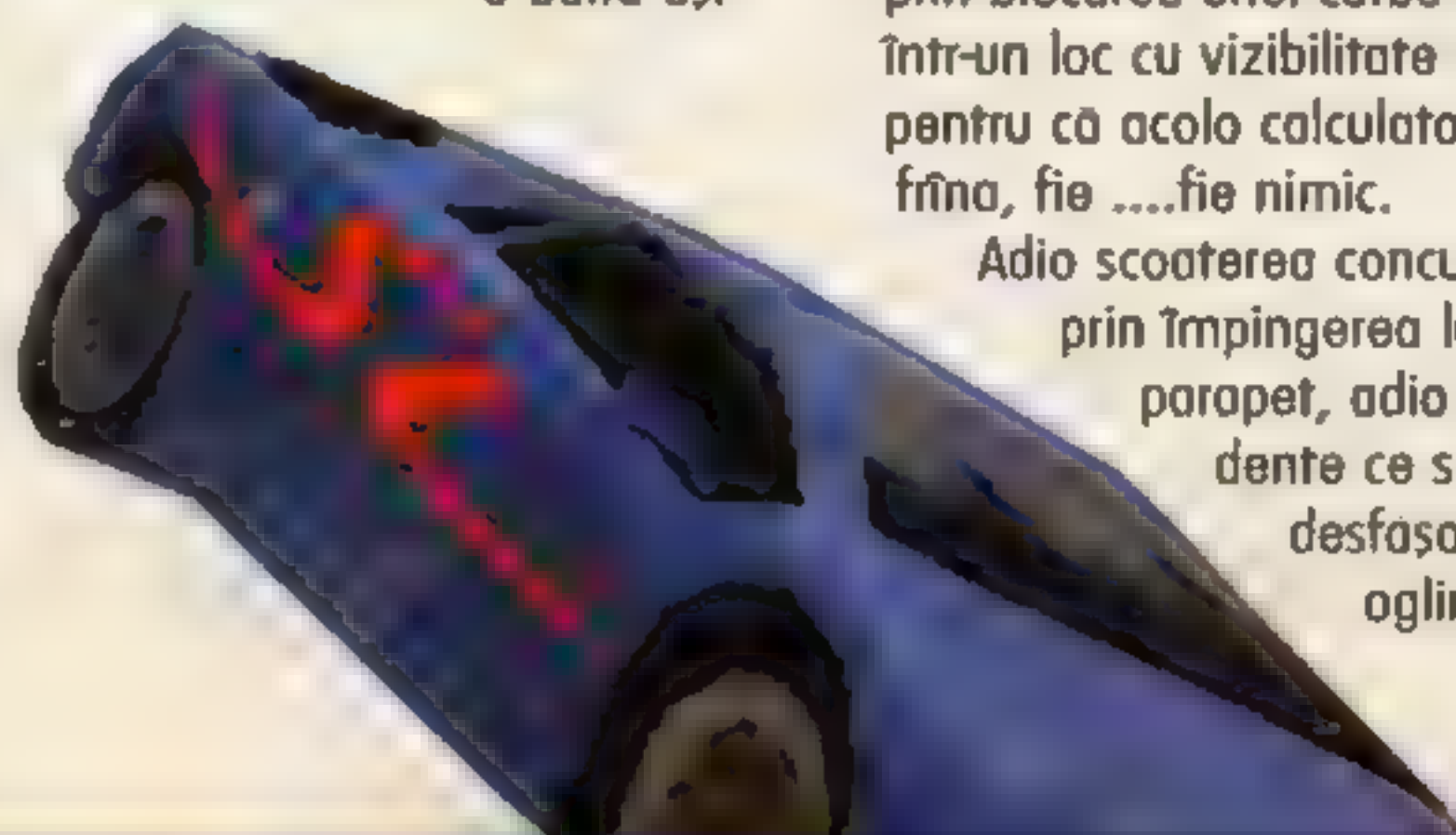
93

Grafică:	94	• Minim
Sunet:	89	•
Muzică:	80	• Procesor: P100
Atractivitate	90	• Memorie: 16 Mb
Dificultate:	90	• Harddisk: 120 Mb
Multiplayer:	91	• Video: Direct X 5.0
		• CD-Rom: 4X
		• Optim

PRO: Este vorba despre nu număr de noi nivele pentru Quake 2...err și cam alt

CONTRA: Poți foarte bine trage de pe net hărți și arme mai bune

• Procesor: P166
• Memorie: 32 Mb
• Harddisk: 250 Mb
• Video: 3DFx
• CD-Rom: 8X



propune jocul la Premiul Nobel pentru pictură și grafică.

Modurile de joc includ single raceuri, campionat sau knock-outs în care ultimul clasat este descalificat. Head to head nu a disparut nici el și bineînțeles ai de-a face și cu traficul normal de călători (autobuze, camioane sau mașini personale).

Cineva să-i liniștească

La AI problema se pune astfel: computerul nu trebuie să fie nici prea deștept pentru că te bate tot timpul și nici prea prost pentru că te plictisești învingându-l. Amândouă extremele au același rezultat: diminuarea interesului nostru pentru joc. NFS3 este echilibrat și te va face invidios. Gîndiți-vă doar că mașinile controlate de calculator sunt capabile să se ferească de un eventual accident care le-ar putea pune în dificultate cursa. E drept cele câteva accidente spectaculoase în care este implicat calculatorul ori sunt produse de tine prin blocarea unei curbe și nu într-un loc cu vizibilitate mare pentru că acolo calculatorul va frîna, fiefie nimic.

Adio scoaterea concurentului prin împingerea lui spre parapet, adio accidente ce se desfășoară în oglinda

încercat pe Voodoo, dacă nu se poate juca. Frunzele se ridică de pe circuitele de toamnă, fulgi de zăpadă sar pe parbiz unde se topesc încet. La fel se întâmplă și cu stropi de apă și nu mă refer în mod special la picăturile de ploaie dar și la cele ridicate de roțile mașinilor aflate în față.

Pentru prima oară am văzut o așa de bună simulare a luciului unei suprafețe metalice. Pe caroseria mașinii se reflectă copaci, clădiri și munți, rotindu-se în funcție de direcția pe care o iei în curbe. Noaptea ai la dispoziție poziția, faza scurtă, cea lungă sau, dacă îți place pericolul, poți merge și fără faruri. Stingerea luminilor este un avantaj al piloților care astfel se pot ascunde după un copac și aștepta. Ca să vă imaginați cam pe unde s-a ajuns vă mai spun că noaptea pe ploaie stopurile se reflectă în asfaltul ud cât se poate de realist. Dacă ar mai apărea și undele create de picăturile de ploaie care cad într-o baltă ași

teme anti radar și stau cu urechile ciulite pe frecvența radio a poliției. Toate astea îți vor divulga prezența și te vor încetini dar nu dispera... doar faci parte din poliție nu?

Noi muritorii de rînd...

Înainte de cursă poți citi câteva caracteristici ale circuitului sau poți să te îmbolnăvești la Car Showcase unde ai la dispoziție istoria mașinii, caracteristici tehnice, prezentarea bordului și fără să ne intereseze prea mult, prețul. În Need for Speed 3 comparația mașinilor se face mult mai ușor. Dacă înainte scriam pe o hîrtie în cît timp accelerează F50 și apoi ne uitam la Lamborghini acum cele două mașini sunt puse în paralel. Dintre mașini se detașează Diablo Sv1 și mai tîrziu Mercedes CLK (de curse) care este o mașină bonus și nu are concurență. Mai există și El Nino ceva imaginar fără o bază reală cu caracteristici ideale, desenată de cei de la EA.

Pe circuit...

Pe circuit NFS3 te face să te întrebi cum au reușit cei de la EA să realizeze un produs așa de bun din toate punctele de vedere.

Pentru început circuitele nu îți mai dau impresia unui canion. Nu te mai simți închis între doi pereți peste care nu poți sări sau în care îți distrugi mașina și te oprești. Pentru prima dată poți să intri cu adevărat într-o pompă de benzină și nu într-un panou pe care este desenată o benzinărie. Acum poți să dărimi garduri și poți să te strecoari pe lângă pod sau te poți urca pe dealuri ce merg în paralel cu strada. Traseele devin mai flexibile și mai ușor de abordat, nemaierocotind scurtăturile de printre blocuri sau de prin pădure.

Grafica are un cuvînt greu de spus aici. Jocul trebuie macar



KLINGON HONOR GUARD

Distribuitor: Microprose **Tip joc:** 3D Shooter **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** Unreal **Redactor:** Cristi Radu

Motorul grafic de la Unreal este cel mai bun al momentului. Cu toate că nu este și cel mai rapid și cu toate că în continuare apar jocuri noi cu noi tipuri de motoare grafice, totuși cel de la Unreal rămâne și va fi pentru o perioadă de timp cel mai folosit. Lista jocurilor care îi vor avea integrat a devenit destul de mare în ultimul timp, printre numele cele mai răsunătoare regăsindu-se Duke Nukem 4 Ever, Daikatana și X-Com 5. Cea mai nouă înfațișare însă pe care o are acest motor grafic este prezentă însă în Klingon Honor Guard realizat de Microprose. De la

Microprose ne-am obișnuit mai mult cu simulatoare și cu jocuri de strategie astfel că prima lor ieșire pe piața mai importantă în domeniul jocurilor 3D shooter trebuie să fie cât mai răsunătoare. Și cel mai ușor lucru pentru a atinge acest deziderat este probabil să-ți legi numele de un film de succes. Așa a făcut și LucasArts cu toate jocurile legate de Războiul Stelelor și seria Indiana Jones și iată că toate vânzările la aceste jocuri au fost deosebit de mari. Așa că Microprose a cumpărat licența filmului StarTrek având astfel un întreg univers la dispoziție pentru a crea oricâte jocuri doresc.

Primul joc care se folosește de aceasta licență este Klingon Honor Guard, o poveste despre trădare și onoare. Unul dintre membrii marelui consiliu Klingonian este aproape omorât într-o tentativă de asasinat, iar Kurn, fratele lui Worf de pe Enterprise, îi acorda fie onoarea de a descoperii pe com-



plotiști.

Primii pași

Jocul începe foarte abrupt cu lupte crâncene corp la corp prin coridoarele întortocheate ale unei baze subpământene. Tocmai când începi să realizezi că numărul inamicilor este prea mare pentru a se putea face ceva, imaginea se transformă într-un fel de cușcă caroiată cu linii albe. Nu a fost decât o luptă simulată în holodeck! Misiunea îți este prezentată imediat după acest început derutant. Tot în acest moment

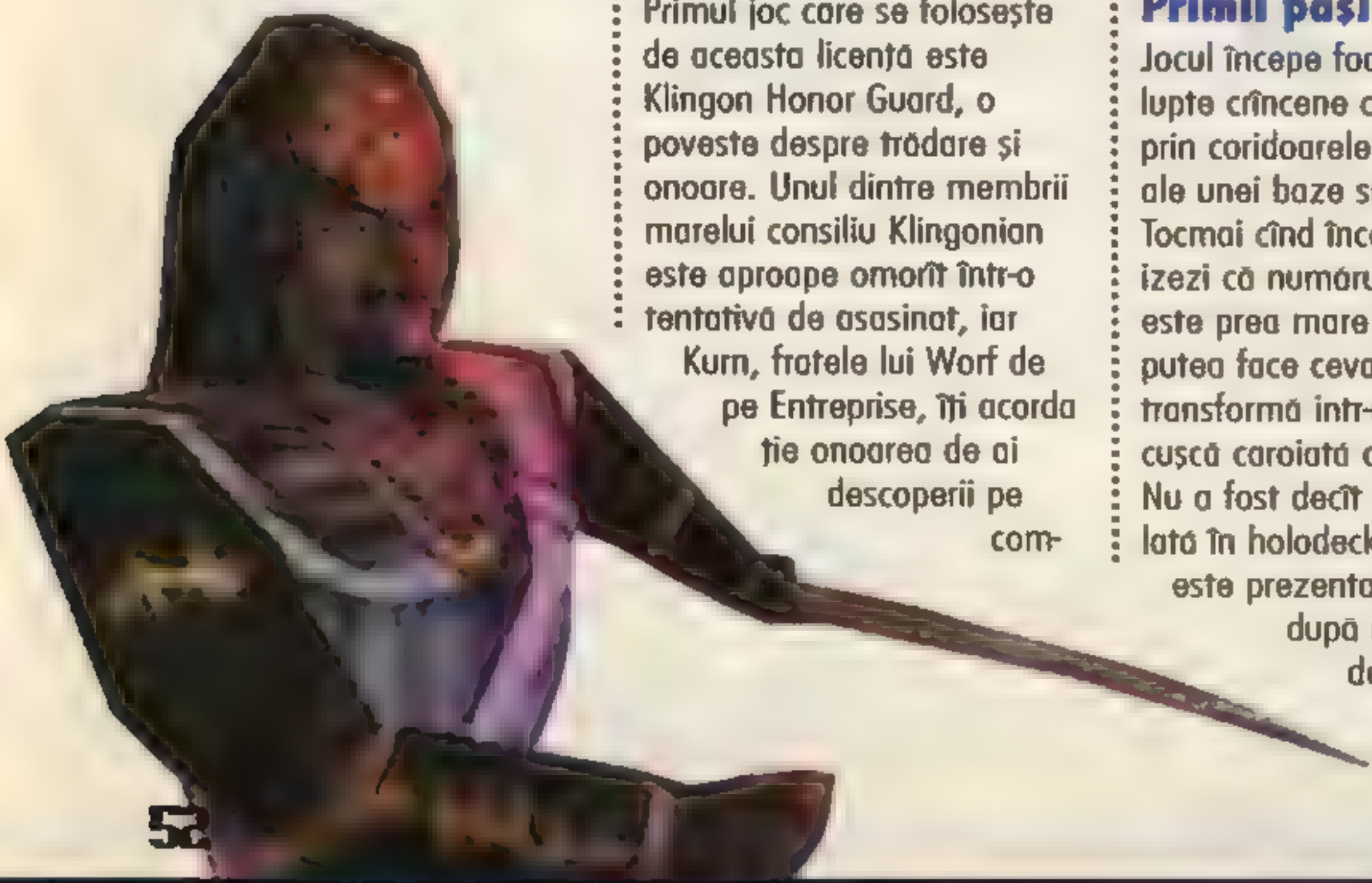
se face binecunoscuta alegere a nivelului de dificultate care spre deosebire de jocurile obișnuite unde acestea erau denumite simplu: easy, medium, hard în Klingon Honor Guard nivelele de dificultate poartă numele diverselor rase din universul StarTrek.

Bineînțeles că cel mai simplu nivel este cel intitulat Ferenghi, nu este mic cu urechi mari însă, iar cel mai greu este Klingon. Toate acestea fiind stabilite jocul poate să-și urmeze cursul care, lucru destul de obișnuit în ultima vreme, are o structură foarte liniară.

Inamicii imperiului

Nivelele așa cum ne-am obișnuit din Unreal sunt foarte variate ca amplasament, luptele purtându-se în orașe de frontieră dintre imperii, pe nave spațiale, sub pământ (inclusiv canalizări...), și pe planete înghețate.

Toate aceste locuri pitorești sunt infestate, în sensul propriu al cuvântului de diverși inamici mai mari sau mai puțin inteligenți. Cei mai inofensivi dar și cei mai supărători datorită dimensiunilor lor sunt scorpionii care mișună prin locurile cele mai întunecate. Apoi aproape în





toate nivelele vei întâlni Klingonienii răzvrătiți care încearcă tot felul de manevre pentru a evita focul armelor tale. Nausican-II, o altă rasă cunoscută din serialul Star Trek, sunt foarte greu de omorât și aproape întotdeauna sunt înarmați cu cele mai bune arme, în timp ce Lethean-ii își folosesc din plin capacitățile psihice care îi fac invizibili în momentele cele mai nepotrivite. Asta nu ar fi o problemă atât de mare dacă nu ar mai și trage cu niște sfere de energie foarte puternice care te urmăresc în orice direcție. Singura scăpare rămâne adăpostirea în alte camere până trece furtuna...

Povesti despre lupte

Inamicii posedă fără îndoială o inteligență artificială deosebit de avansată deoarece reacționează aproape întotdeauna funcție de acțiunile pe care le întreprinzi. Încearcă să tragi spre ei și dacă sunt suficient de departe au timp să se ferească sărind într-o parte. Aleargă spre ei rîzînd dement (ca orice Klingonian care se respectă) și își vor scoate cuțitele sau orice alte obiecte tăioase pe care le au asupra lor pentru a te face să regreti gestul de a te apropia de ei. În afară de asta capacitatea Lethean-ilor de a dispărea este chiar supărătoare. Armele de foc nu sunt întotdeauna cele mai indicate pentru a termina treaba. De multe ori inamicul se prăbușește efectiv sub focul ucigător al armei, însă în momentul în care treci pe

îngă el se ridică și-ți împănă mîșelește cuțitul în spate... Cea mai sigură metodă este desigur un cuțit aruncat cu precizie în zona cefei sau dacă nu o mișcare de sus în jos cu Bat'leth-ul (arma tradițională klingoniană) rezolvă într-o clipă orice situație penibilă. Sunetele care acompaniază bataile sunt întotdeauna bine realizate, fiind inspirate din universul Star Trek, aducînd

un plus de atmosferă. Dar ca în orice joc există și sunete care nu prea își au locul...

Splendorile klingoniene

Deși ca înfațisare klingonienii nu pot fi caracterizați ca frumoși după standardele umane, totuși spațiul în care se petrece aventura este deosebit de bine realizat. Interiorul navelor spațiale

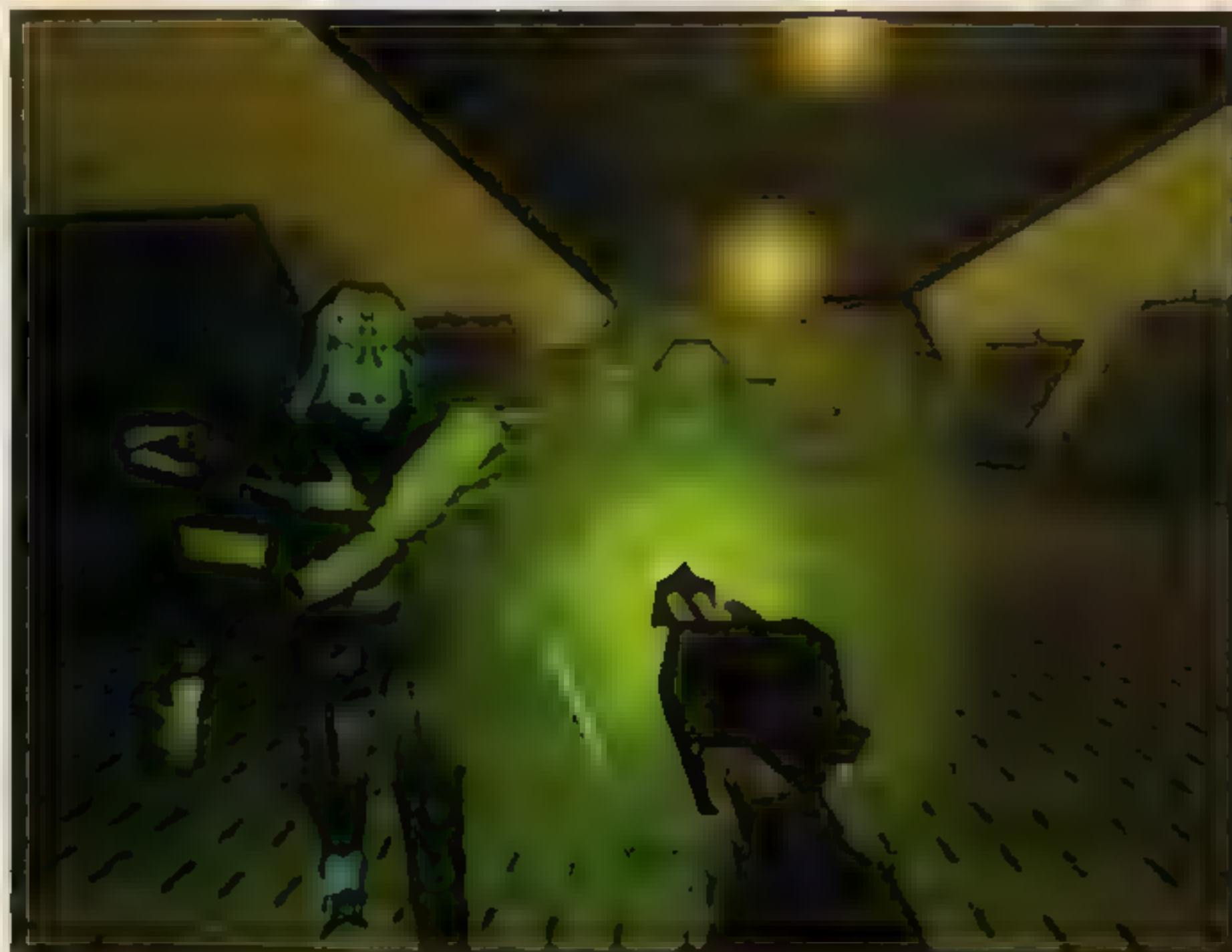
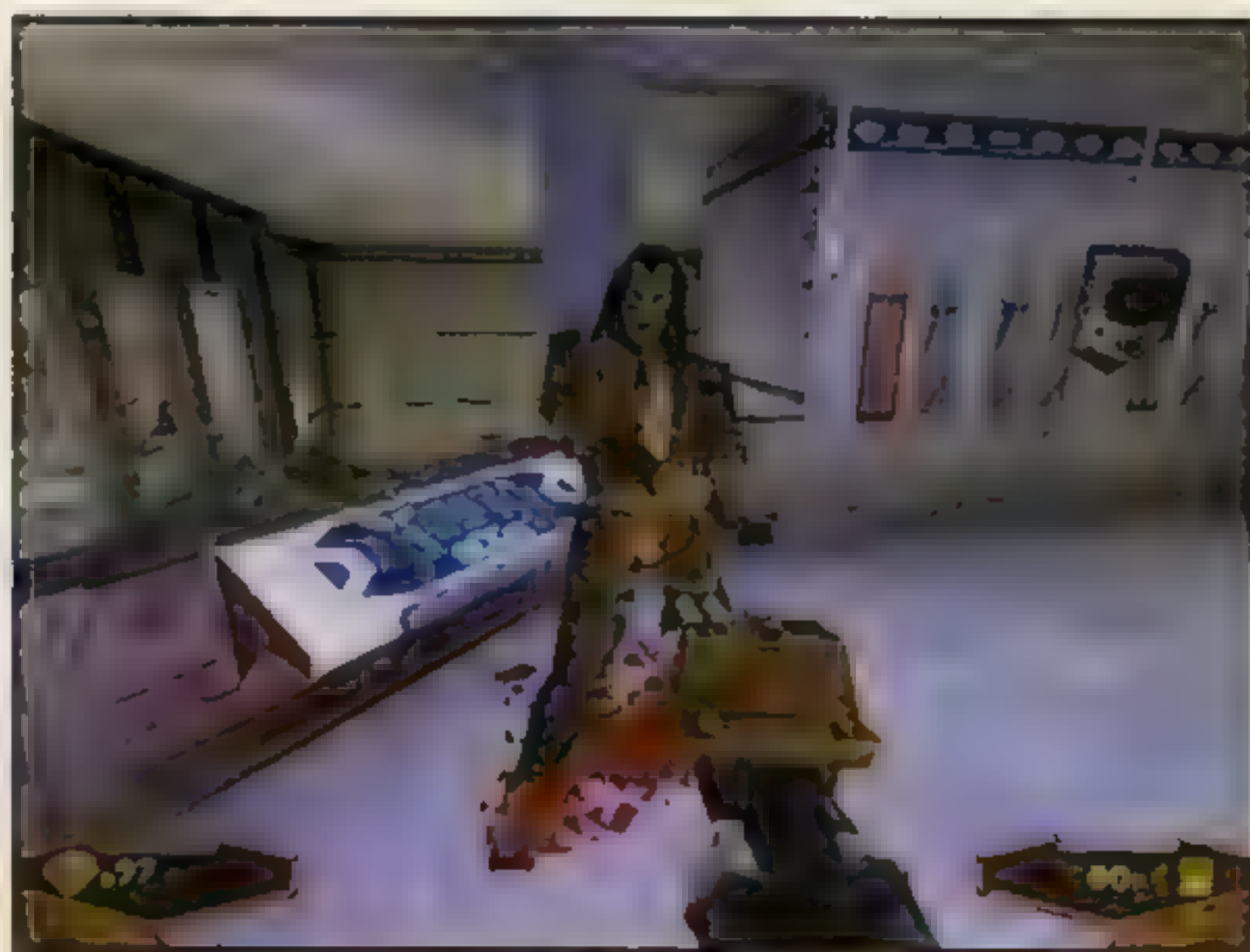
prezintă dovezi ale avansului tehnologiei extraterestre, prin suprafețele reflectate în marmura podelei sau prin lifturile silențioase ce luminează subtil pereții încărcăți de desene complicate. Unele nivele exterioare, ca și cele care se petrec în orașe aduc foarte mult cu cele întâlnite în Jedi Knight atât ca dimensiune (unele spații dau într-adevăr impresia de vastitate) cît și prin diversitatea



personajelor care le populează. Astfel pașii te poartă prin temple misterioase de pe planete părăsite dar și prin baruri de noapte cu toate efectele de lumină obișnuite într-o discotecă. Parcă mult mai bine decît în

Unreal este folosit efectul de ceață care acum într-adevăr are proprietatea de volum fiind întâlnit doar în anumite zone bine determinate. Armele au fost principala problemă în Unreal și continuă din păcate să fie și în Klingon Honor Guard. Asta mai ales datorită faptului că se trage mai ales cu "bile". Bile de energie, bile de metal însă tot bile. Să fim serioși de la primul Wing Commander credeam că o mai avansat tehnologia extraterestră măcar pînă acolo încît să-și dea seama că o armă cu gloanțe obișnuite dar cu o rată mare de foc poate face mai multe neplăceri decît o bilă de energie care iese odată la două secunde și care se mai și mișcă încet...

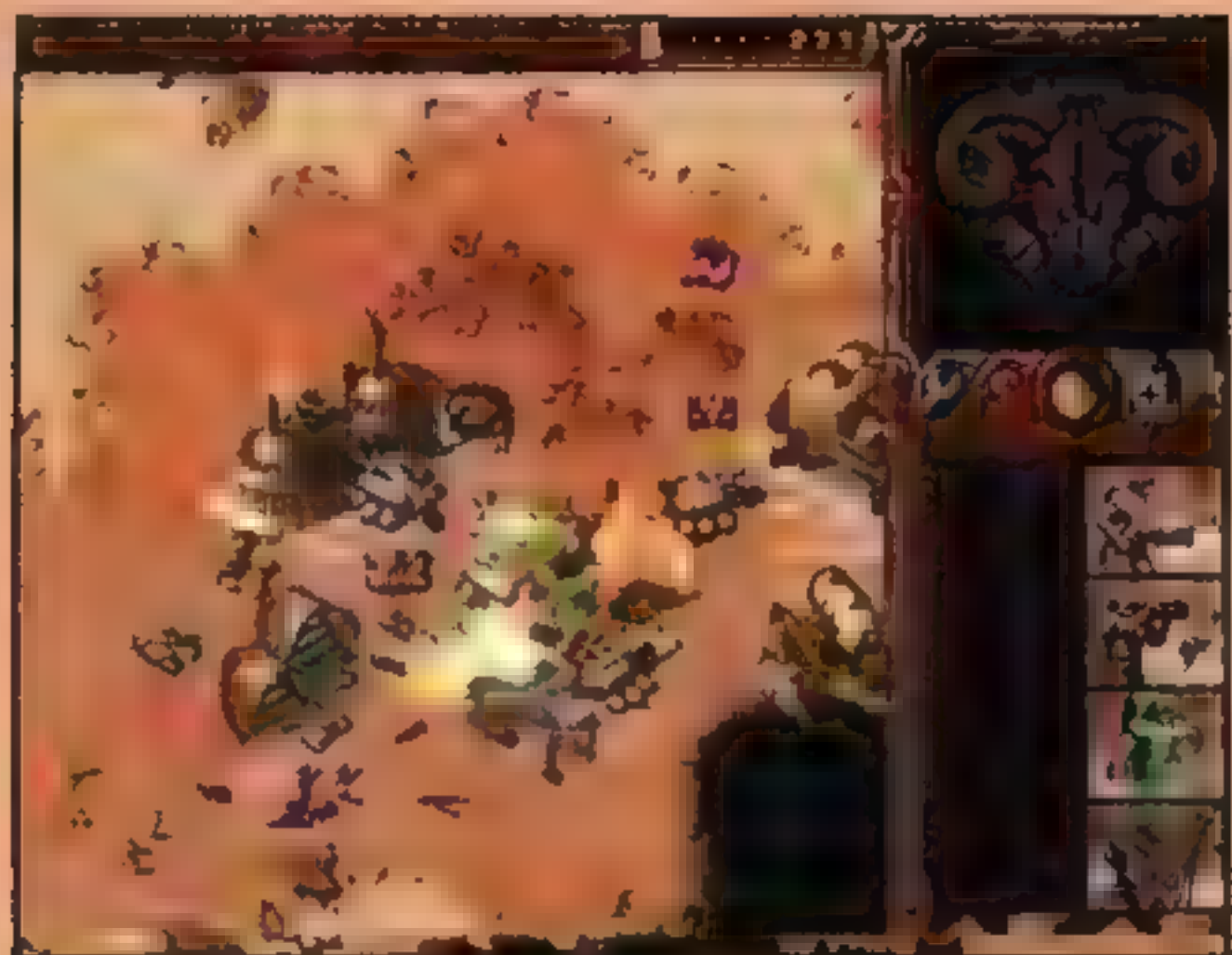
Mai există și alte cîteva mici probleme dintre care cea mai supărătoare probabil că este reprezentată de felul în care armurile pe care le colectezi pe drum îți acoperă o parte din ecranul util în momentul în care o folosești. Despre multiplayer încă nu se poate vorbi așa cum nu s-a vorbit nici la Unreal. Poate în viitor, cînd vom avea cu toții holodeck-uri...



PE SCURT

80

Grafică:	81	• Minim
Sunet:	78	• Procesor: P120
Muzică:	80	• Memorie: 16 Mb
Atractivitate:	80	• Harddisk: 120 Mb
Dificultate:	80	• Video: Direct X 5.0
Multiplayer:	76	• CD-Rom: 4X
PRO: Pentru cei care s-au bucurat de Unreal este recomandat		• Optim
CONTRA: Este mult prea Unreal. Marile modificări sunt doar monștrii și armele		• Procesor: P166
		• Memorie: 64 Mb
		• Harddisk: 250 Mb
		• Video: 3DFx
		• CD-Rom: 8X



DUNE 2000

Tip joc: RTS **Prima impresie:** Foarte proastă **Seamănă cu:** Red Alert **Redactor:** Mihai Dobrică

Dune 2 a fost primul joc de strategie în timp real și, numai datorită succesului lui Dune 2, RTS-urile au ajuns astăzi cele mai larg apreciate jocuri dintre toate tipurile existente. La mulți ani de la apariția lui Dune 2 iată că în sfârșit apare o continuare pe care o așteptam de mult: DUNE 2000. Desigur DUNE 2000 este un RTS inspirat tot din romanul SF <Dune> scris de Frank Herbert - unul dintre cei mai cunoscuți autori SF. Cu o asemenea istorie, se poate

oare ca DUNE 2000 să fie un joc slab? Din păcate, da! DUNE 2000 aduce câteva îmbunătățiri față de Dune 2 în domeniul graficii și al interfeței, însă sunt convins că nu o rezoluție mai mare, explozii mai frumoase, multiplayer și posibilitatea de a selecta grupuri de unități este tot ceea ce așteptau fanii. Iar în afara acestor îmbunătățiri jocul nu aduce nimic nou, ba chiar și pe acestea le-am văzut în aceeași formulă la Red Alert. În concluzie... bleah!

Povestea

Povestea este construită pe baza romanului <Dune>. Cei care au citit cartea sau au jucat Dune 2 își amintesc probabil de planeta Arrakis și de lupta pentru faimoasa Spice Melange, cea mai importantă materie primă din univers, care se găsea exclusiv pe Dune. Aceasta putea fi transformată ușor în unități de luptă, nave cosmice sau chiar în bunuri de consum cum ar fi cafeaua, devenind astfel neprețuită. În plus Spice Melange este singurul combustibil care permite zborurile interstelare. Mai departe (ne spune jocul) Împăratul a decis lansarea unui <concurs> pentru controlul planetei Dune, la care participă trei case (forma de organizare a puterilor militare): Atreides, Ordos, Harkonnen. Atreides sunt cei <buni>, preferă diplomația și au unități de luptă medii, Ordos sunt o rasă misterioasă, care preferă înșelătoria și posedă unități rapide dar mai puțin rezistente iar Harkonnen, cei <răi>, au cele mai puternice unități (dar mai lente). Evident <concursul> se desfășoară pe Dune și constă

în cîmăgirea reciprocă între cele trei puteri, pînă cînd una învinge.

Unitățile, Clădirile

DUNE 2000 seamănă foarte mult cu Red Alert, continuarea lui C&C, care în momentul apariției a fost considerat de mulți ca fiind urmașul lui Dune 2... Deci <one big happy family> cum ar zice unii. Clădirile din DUNE 2000 la rîndul lor seamănă mult cu cele din RA și sunt ierarhizate în formula specifică: cartier general, generatoare, rafinărie, barăci, turele și fabrică de tancuri ușoare, fabrică de tancuri grele și radar, turele mai bune și <service> etc. Au fost păstrate din fericire și clădirile proprii Dune 2, anume StarPort-ul și palatele specifice fiecărei case, care produc arme sau unități speciale: Freeman - Atreides, bomba atomică - Harkonnen, Saboteur (invizibil) - Ordos.

În mare unitățile de luptă ale celor trei case sunt aproape identice, diferind puțin prin numărul de Hit-Points și prin viteză. Acestea, ca și clădirile, seamănă foarte mult cu unitățile din RA, ba chiar și puterea unităților a fost păstrată, astfel că <tank rush-ul> este la fel de eficient ca în RA sau Dune 2. Printre unități se numără soldații, inginerii, tancurile, artileria (unitate nouă față de Dune 2), lansatoarele de rachete, etc. - cam toate unitățile de luptă pe uscat din RA. Pe lângă acestea fiecare casă are posibilitatea de a construi spre sfîrșitul campaniei o unitate specifică, destul de eficientă: Atreides Sonic Tank (folosește unde sonore cu rază mare de acțiune), Ordos Deviator (preia controlul asupra unităților pe care le atacă) și Harkonnen Devastator (cel mai puternic tanc).





Campania, FMV

Ca și în Dune 2 există trei campanii și acea hartă desfășurată a planetei pe care sunt reprezentate teritoriile ce constituie miza luptelor. În general o misiune din campanie îți permite să alegi dintre două teritorii cel pe care vrei să-l ataci, ceea ce mărește puțin atractivitatea jocului în sensul că poți lua aceeași campanie de la capăt fără a juca aceeași lupte. Din păcate scenariile misiunilor sunt aceleași indiferent

ce sector de hartă decizi să ocupi, diferența constând doar într-o amplasare diferită a bazelor. De fapt misiunile seamănă foarte mult cu cele din Dune 2,

sunt lineare și implică distrugerea bazei adverse. Nu există acea diversificare a scenariilor și a tipurilor de teren cu care ne-a obișnuit Starcraft-ul. Înaintea fiecărei misiuni există un filmuleț scurt în care mentatul (un fel de sfetnic al jucătorului) îți prezintă obiectivele luptei, un fel de recompensă pentru misiunea tocmai încheiată cu succes.

Sunet, grafică

Grafica nu strălucește în nici un domeniu, poate cu excepția exploziilor. În rest aceeași grafică

ca din RA, cu unități și clădiri aproape identice cu cele din RA și cu foarte, foarte mult nisip. Nisipul și argila sunt singurele soiuri de teren din DUNE 2000. Unitățile sunt minuscule și greu de distins, dar dacă nu erau minuscule nu știu cine mai putea controla grămada de tancuri risipite pe jumătate de hartă din cauza pathfinding-ului. Muzica jocului este suficient de plăcută fără a aparține unui gen anume, cu melodii suficient de variate și scurte pentru a nu deveni obositoare, în timp ce SFX-ul este obositor datorită repetării aceluiași fraze indiferent de tipul unităților. Oricum, atât muzica cât și SFX-ul sunt peste nivelul celorlalte componente ale jocului.

Impresia finală

În afara campaniilor DUNE 2000 îți mai permite jucarea unor scenarii independente împotriva calculatorului. Acestea sunt de fapt hărți multiplayer, care pot fi jucate și prin modem, LAN sau cablu serial. Cea mai atractivă opțiune pentru multiplayer este jocul pe serverul dedicat de la Westwood. Totuși DUNE 2000 este prea simplu și monotonic în varianta multiplayer și cred că nu are ce căuta alături de RTS-urile mai noi. Pentru fanii Dune 2 cât și pentru cei care ar mai juca încă RA în multiplayer cred că DUNE 2000 se poate dovedi o soluție atractivă. Concluzia este că DUNE 2000 nu este demn de numele <Dune> și că cei de la Westwood s-au făcut bine de tot de ris cu această ultimă apariție.

situații AI-ul calculează punctual și independent traseul unei unități dintr-un grup mai mare aflat în deplasare, adică la fiecare pas unitatea respectivă ține cont numai de poziția în acel moment a celorlalte unități din grup și va încerca să le ocolească deși acestea se mută odată cu ea. Asta va face ca un grup compact de tancuri - de exemplu - să se labăreze pe jumătate de hartă în momentul deplasării, împiedicând un atac masiv concentrat. O altă problemă este cea a soldaților care refuză cu încăpăținare să se ferască din fața unui tanc ceea ce face inutilă această unitate.



Metoda de recoltare a resurselor a fost păstrată, ca și viermii de nisip care nu găsesc nimic ca fiind mai delicios decât combina care culege Spice-ul. Deci fiiți cu ochii în patru după viermi fiindcă nici o unitate nu este mai greu de înlocuit decât combina care aduce resursele

Interfață, AI

Cei care au jucat Red Alert nu mai trebuie să citească acest paragraf întrucât atât Interfața cât și inteligența artificială ale RA se regăsesc în DUNE 2000 fără nici o modificare, din păcate. Deci DUNE 2000 vine cu o interfață care nu era extraordinară nici măcar acum doi ani când a apărut RA. Deși toate jocurile moderne permit comandarea construcției mai multor unități de același tip în DUNE 2000 trebuie să dai aceeași comandă pînă te plictisești ca să obții un număr suficient de mare de unități pentru un atac. Și asta devine obositor, mai ales ținând cont de strategia universal valabilă în seria C&C - cu 50 de tancuri l-ai bușit. Deasemenea nu există waypoint-uri sau rally point așa că atacuri mai complexe nu sunt posibile. În același spirit DUNE 2000 nu are <fog of war>, o opțiune care mie îmi lipsește foarte mult fiindcă face imposibile niște atacuri mai deștepte și în general calculatorul vede tot ce faci. În concluzie interfața jocului nici măcar nu se apropie vag de posibilitățile interfeței oricărui RTS nou. AI-ul este la fel de mediocru și cea mai mare problemă este pathfinding-ul slab. Am impresia că în foarte multe



PE SCURT

51

Grafică:	40	• Mmm
Sunet:	60	•
Muzică:	50	• Procesor: P120
Atractivitate:	50	• Memorie: 16 Mb
Dificultate:	70	• Harddisk: 120 Mb
Multiplayer:	50	• Video: Direct X 5.0
		• CD-Rom: 4X
		• Optim

PRO: Numele conține avintele Dune și 2000! Ce palpitant

CONTRA: Poți să te joci Red Alert, C&C, Starcraft și toate sunt de 10 ori mai bune ca Dune 2000

• Procesor: P166
• Memorie: 32 Mb
• Harddisk: 250 Mb
• Video: Direct X 5
• CD-Rom: 8X



IF / A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

Distribuitor: I-Magic **Tip joc:** Sim zbor **Prima**
Impresie: Nu foarte bună **Redactor:** Dan Dimitrescu



Cursa înarmării flotei americane virtuale cu noul F/A-18E Super Hornet se pare că a fost câștigată de cei de la Interactive Magic. Ieșit cu câteva luni bune în fața principalului oponent (despre care nu se știe dacă mai apare în 1998) de la Digital Integration, CSF ar fi putut să profite realizând niște vânzări bune. Din păcate, el a fost însă primit cu destulă reticență datorită problemelor pe care le-a avut iF-22.

Simulator realist

De la început trebuie menționat că iF-18 va fi mai

mult pe placul celor amatori de realism extrem. Având multe bug-uri și lipsuri la capitolul grafic și dat fiind că indiferent de nivelul de dificultate războiul este tot foarte complex, mă îndoiesc că va fi apreciat foarte tare de jucătorii fără pretenții.

Interfața (&) grafică

Față de iF-22, interfața jocului este mult îmbunătățită atât ca aspect cât și ca funcționalitate. Ca idee generală s-a copiat modelul Longbow 2, jucătorul având la dispoziție o bază militară cu mai multe clădiri + un portavion, fiecare reprezentând o

opțiune. Lucru mai important însă, această interfață are nevoie de o placă video cu 2MB memorie și care poate rula rezoluții până la 1024x768. Deși față de iF-22 timpii de încărcare au scăzut, ei nu au dispărut cu totul nici pe departe. Cel mai ciudat mi se pare faptul că performanțele jocului variază de la un calculator la altul. Astfel există jucători care se plîngeau de modul în care

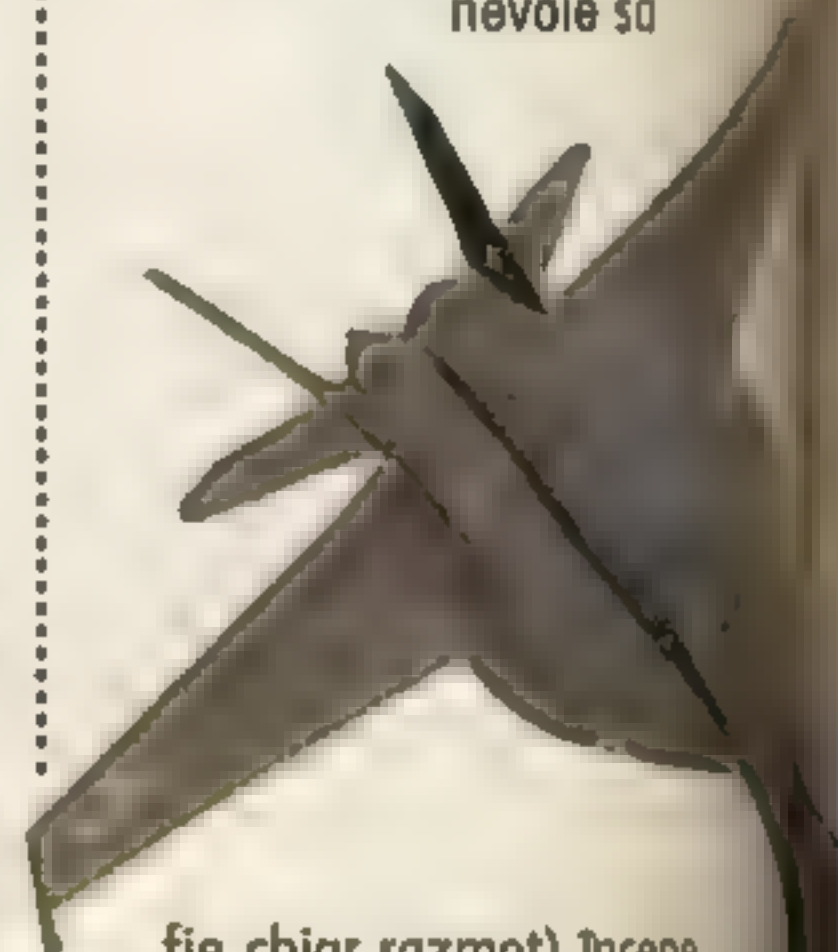
rula pe un PII-266 în timp ce altcineva îl rula cu rezultate bune pe un P166. Personal mi s-a părut că pe un P200 dotat cu o placă 3dfx rezultatele sunt bune, fără a exagera însă în privința rezoluției.

Odată ajuns în simulator nu ești izbit de un aspect grafic extraordinar. Cei drept lucrurile au evoluat și aici față de iF-22. Obiectele și avioanele nu se mai detașează clar pe fundal, și sunt mai bine modelate.

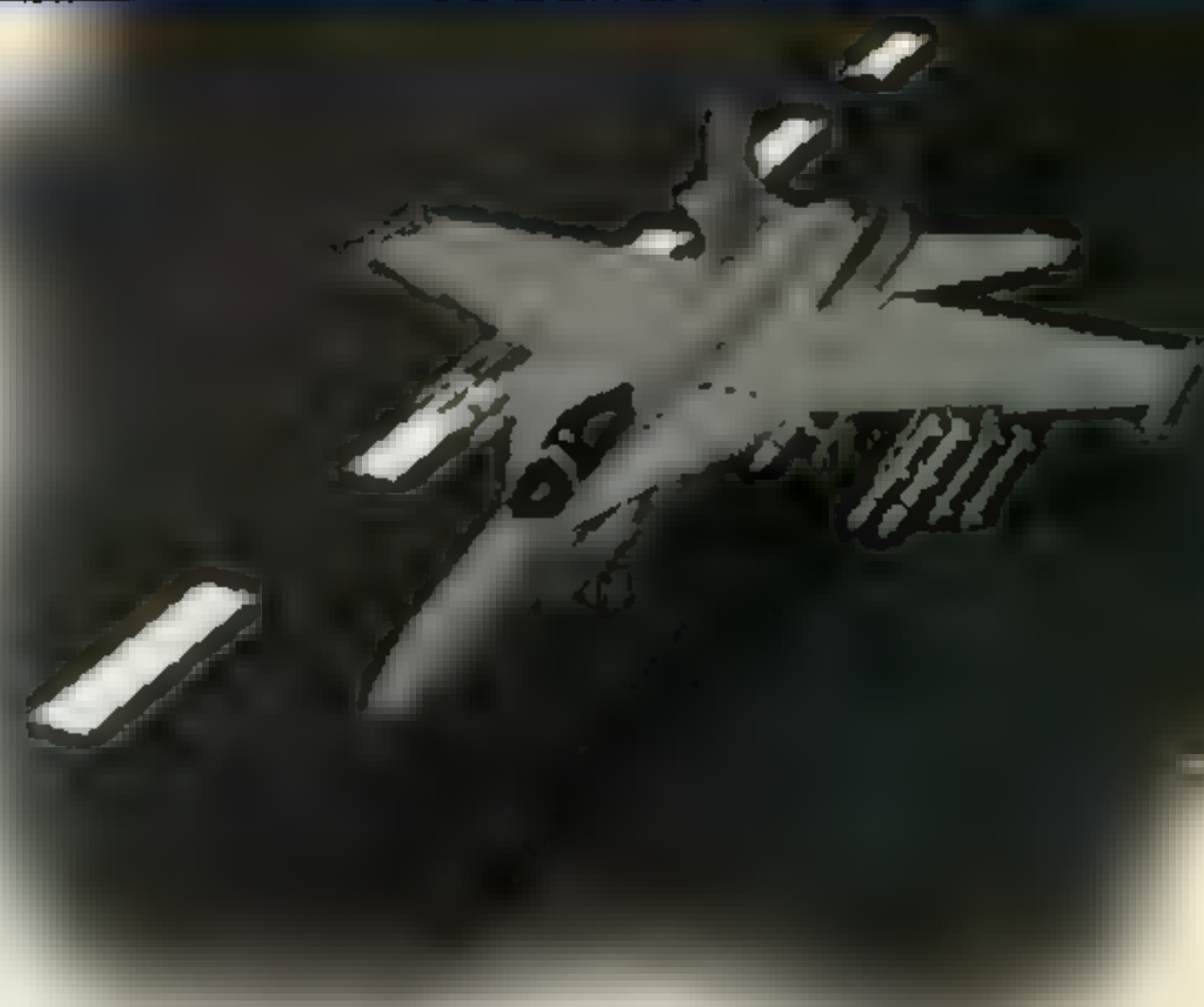
Ceea ce lipsește în mod ciudat este modelarea postcombustiei (afterburner) din punct de vedere grafic.

Motivarea I-Magic este că aceasta ar fi foarte puțin vizibilă la F/A-18, dar acest lucru nu este valabil și noaptea. În plus, efectul lipsește pentru toate avioanele din joc, deci scuza nu ține. A fost rezolvată una din cele mai criticate părți ale simulatorului anterior, și mă refer la aspectul dîrelor de fum lăsate de rachete. Dacă înainte erau comparate cu dîre de pastă de dinți, acum sunt de acord că putem vorbi cu adevărat despre fum. Mai mult, fumul dispăre în mod corect după un anumit interval de timp, dispărîndu-se în aer. Engine-ul de recreare a

terenului, intitulat DEMON, a primit partea sa de comentarii negative pe vremea lui iF-22. Deși între timp a fost îmbunătățit vizibil, trebuie să constat că nu are un foarte mare viitor. DEMON se bazează pe o rețetă folosită și de alții mai ales în trecut, și anume suprapunerea unor fotografii din satelit peste o hartă a înălțimilor din zonă. Privit de la altitudine mare, terenul arată destul de bine, și toate reperele geografice reale pot fi identificate. Este într-adevăr posibil să faci navigație aeriană "la vedere", presupunînd că ai niște hărți ale zonei de conflict (există două zone: Golful Persic și Marea Egee), pentru că realizatorii nu au mai inclus în pachet nimic de genul asta, lasîndu-ți la îndemînă doar variantele computerizate de la bordul avionului. Atunci cînd dintr-un motiv sau altul zbori la înălțime mică (nu e nevoie să



fie chiar razmot) începe să apară reversul acestei tehnologii. Texturile fotografice își arată pixelii și terenul se dovedește destul

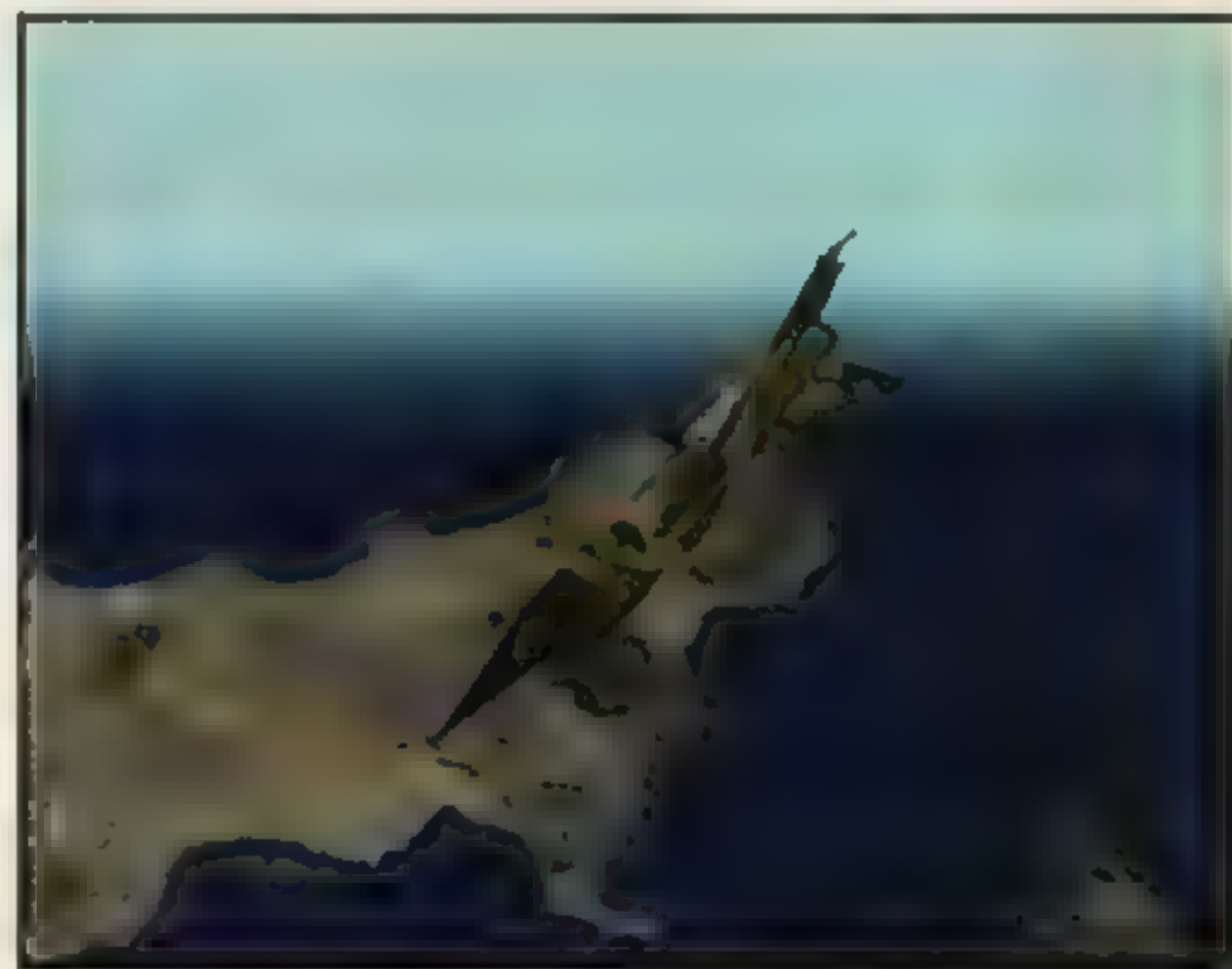


panii de tip arbore.

Este modelat întreg grupul aerian al portavionului (poți urmări evoluția fiecărui pilot în parte), plus alte avioane aliate și inamice (în mod suspect nu a fost inclus Su-27 sau vreun derivat al acestuia). Pilotii de ambele părți sunt destul de inteligenți. Cel drept, au existat comentarii legate de disciplina celor americani. După ce în iF-22 wingmen-ii zburau formație perfectă tot timpul, în iF-18 ei parcă se pregătesc pentru Blue Angels.

Alegerea este a dvs ...

Se pare că niciodată nu vom avea o alegere ușoară de făcut în acest domeniu. Cred totuși că iF-18 poate fi recomandat celor cu adevărat pasionați, dar cu rezerva că Super Hornet ar putea fi o alegere mult mai bună atunci când va fi lansat. Timpul va decide. Momentan însă, lăsând la o parte problemele grafice, CSF poate fi considerat (nu de către oricine) cel mai bun simulator aeronaval aflat pe piață (nu vă uitați la scor) și unul dintre cele mai bune la modul general. Depinde însă de fiecare și nu va dura mult pînă va fi detronat.



PE SCURT

12

Grafică:	69	• Minim
Sunet:	80	•
Muzică:	40	• Procesor: P166
Atractivitate	60	• Memorie: 24 Mb
Dificultate:	96	• Harddisk: 120 Mb
Multiplayer:	51	• Video: 2 Mb VRAM
Rejucabilitate	98	• CD-Rom: 8X
		• Optim
PRO: campanii		• Procesor: P2-266
dinamice și generator de		• Memorie: 32 Mb
misuni, realism, satisfacție		• Harddisk: 250 Mb
cerebrala		• Video: 3DFx
CONTRA: grafică lăsa		• CD-Rom: 24X
mult de dorit, are bug-uri		

de plat și sărac în elemente interesante și obiecte. Trebuie înțeles că Hornet-ul este un foarte important avion de atac la sol, și deci are mult mai multe motive decât Raptor-ul să zboare la altitudine mică. Zbor care nu va fi chiar cel mai interesant posibil datorită terenului.

Un om serios

După cum am mai spus, iF-18 este unul dintre acele simulatoare serioase pentru "profesioniști". Lucru explicabil avînd în vedere că Jim Harler, designer-ul principal al jocului, a servit cam 20 de ani în US Marines Corps, avînd la activ 3000 de ore de zbor, majoritatea pe Intruder. Și mai important, Jim și echipa și-au propus ca pe nivelul maxim de dificultate, jocul să fie cu adevărat realist și dificil.

Flight model

În primul rînd, flight model-ul jocului este absolut fantastic,

unul dintre cele mai bune aflate pe piață în acest moment, alături de celebrați ca Su-27 Flanker, Jane's F-15 și Back to Baghdad. Un flight model realist înseamnă aterizări dificile, iar dacă aterizările sunt de fapt apunări, viața nu e chiar roz. Jucătorul este nevoit să gîndească permanent înaintea avionului, pentru că motoarele nu răspund instantaneu (în mod realist) la comenzi și orice zecime de secundă poate însemna ratarea apunării sau chiar ceva mai rău. Desigur, vor exista și piloți foarte buni, dar pentru aceștia există și aterizări pe timp de noapte, în vreme de război, cînd portavionul nu își aprinde luminile de punte decât în ultimul moment.

Avionica

Deși nu îmi este familiar întreg pachetul de avionica de la bordul Super Hornet-ului (multe lucruri sunt oricum secrete) pot spune

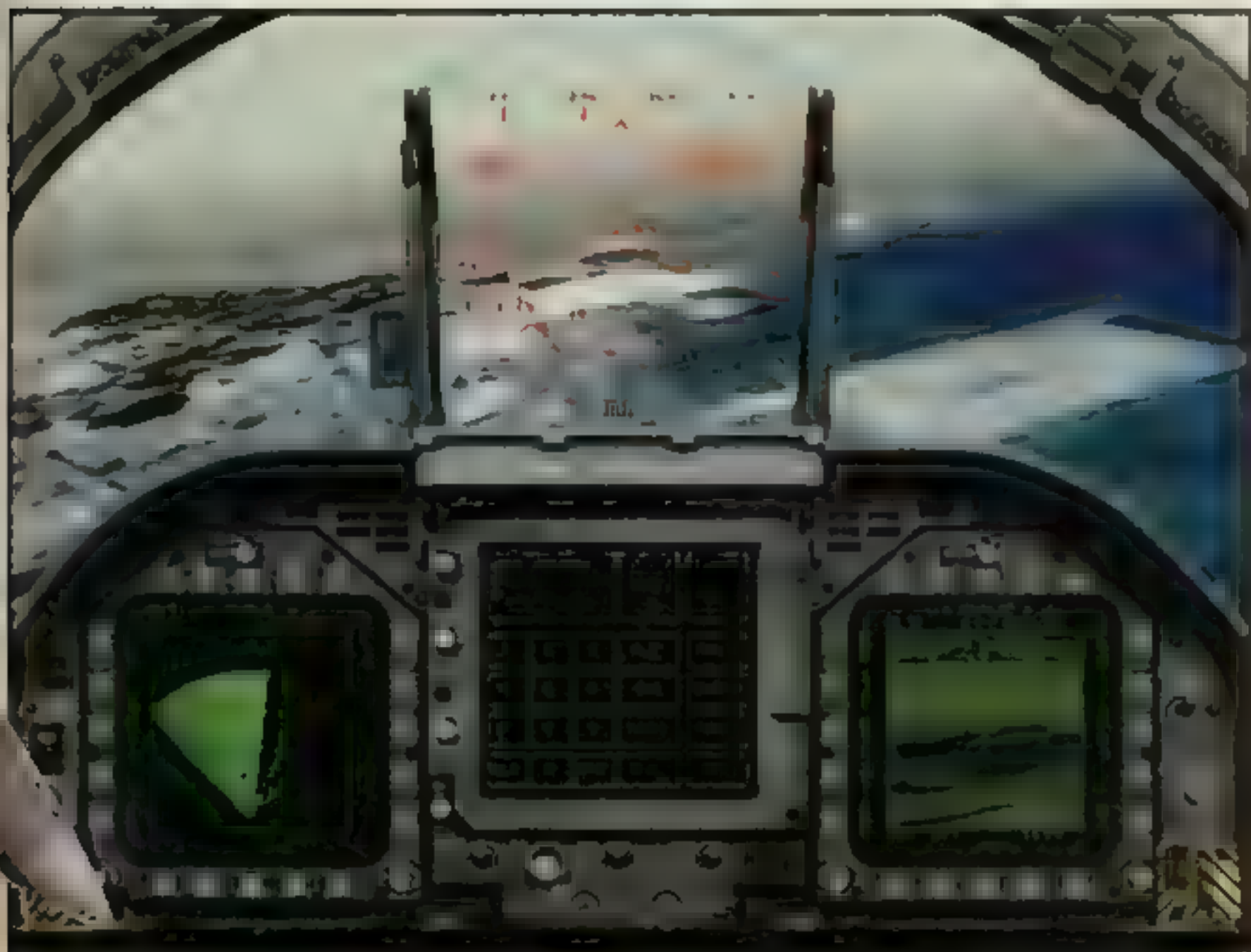
că versiunea făcută de IMagic mi se pare destul de corectă și cel puțin reprezentativă pentru capacitățile reale ale avionului. O notă specială o primește radar-ul, care respectă chiar și considerente de linie de vedere în modul aer/sol.

O mare parte din carlingă poate fi "pipăită" cu mouse-ul, astfel încît dacă nu te aflii într-o situație criză poți să operezi totul ca un pilot real. Din păcate ecranele de la bord nu funcționează și în carlingă virtuală, lucru care-l plasează pe iF-18 în spatele generației curente de simulatoare.

Documentația care vine în formă tipărită se referă în general la operarea sistemelor de la bord, dar realizatorii au greșit un pic prin explicarea celor mai multe operații numai prin folosirea butoanelor de pe bordul aparatului. Desigur, există și o listă de taste, dar asta nu este o scuză. La bordul avionului cele mai interesante sisteme mi s-au părut cel de redresare a avionului din vîrte și cele de asistare a aterizării, toate modelate după omoloagele lor reale. Astfel piloții mai novici pot profita de tehnologia imperialistă pentru a-și ascunde neștiința.

Campanii

Punctul forte, zic eu al acestui simulator îl reprezintă campaniile dinamice, care încă nu au pătruns peste tot în acest tip de jocuri. Nu trebuie să uităm că simulatoare ca Hornet Korea, Su-27 Flanker și F-15 nu oferă decât misiuni predefinite, în cel mai bun caz aranjate în cam-



DESPORT

CANALUL



FIFA

'99

Distribuito: Electronic Arts **Tip joc:** Fotbal **Prima impresie:** Bună **Seamănă cu:** World Cup 98 **Redactor:** Cornil Perian

O mare problemă mă măcina pe mine pînă acum. Cum se va numi viitorul joc din seria FIFA? Bănuiesc că nu FIFA '00, nu? Oricare ar fi numele său însă, EA ne promite că va dura pînă el va apărea după FIFA 99. Și asta nu din cauză că producătorii nu au timp să lucreze la el ci din cauză că acest din urmă joc va fi un sim de fotbal greu de îmbunătățit.

Mulți dintre voi însă, care sunteți interesați de acest joc, ați avut deja posibilitatea să încercați FIFA 98 și World Cup 98, dacă nu complete măcar prin demo-uri pe care le-am avut pe CD și deasemenea să citiți prezentările lor. În consecință, vă puneți probabil întrebarea dacă mai avea rost ca EA să scoată încă un joc

de fotbal anul acesta și dacă cei care au cumparat producțiile anterioare nu pică cumva de fraieri. Ei bine, răspunsul producătorilor este că nu, însă cel mai bine ar fi să vedem motivele pentru care ei consideră asta.

Mai umani

În comentariile pe care le-am făcut, în general jocurilor de fotbal am avut o mare plîngere. Acesta se lega de faptul că jucătorii controlați de calculator erau mult mai puțin umani ca ai tăi, atacau non stop, faceau pressing tot timpul și în general nu-și luau nici un moment de răgaz pentru ei. Se pare că pentru prima dată, punerea la punct a unui sistem avansat de inteligență artificială va remedia



în mare parte acest deficit. Echipele controlate de calculator nu vor mai avea de acum un tempo constant, permanent pe durata meciului. Modul în care ei vor presa sau vor alerga va fi generat de cauze normale cum ar fi momentul jocului, raportul de forțe din teren și nu în ultimul rând scorul înscris pe tabela de marcaj. Nu va mai așteptați ca echipele controlate de calculator să mai aibă chef să atace când spre sfârșitul meciului se află în avantaj. Tactica va fi de păstrare a mingiei, lucru al cărui obiectiv, în ultimă instanță va fi să te faci să simți că nu mai ești singur, acolo, pe teren.

Mici dar multe

FIFA 99 nu va fi un joc care să încerce să facă ce a făcut World Cup 98 pentru FIFA 98. Aici nu mai este vorba despre o modificare a engine-ului sau a modului de joc ci mai mult a detaliilor mici dar esențiale. La acest capitol unul dintre primii prelucrați va fi însași jucătorul. El va suferi 2 tipuri majore de îmbunătățiri, una referindu-se la cum arată iar cealaltă la ce poate face. Cum contează mai mult vom începe cu a doua parte. Astfel, primul lucru cu care EA se laudă este că jucătorii săi știu de acum să pună stop pe plept. Pasele lungi vor fi oprite astfel foarte elegant, acest aspect punând desigur la impresia artistică și nici pe departe la cea practică. Aici se va evidenția în schimb altceva și anume îmbunătățirea modului de realizare a devierilor, paselor din prima cu piciorul sau cu capul sau a șuturilor din vole. Menite să aducă "smoother gameplay" aceste aspecte au suferit îmbunătățiri în principal ca precizie a adresării lor dar și ca promptitudine în executare, lucru de care să recunoaștem World Cup 98 cam suferea.

Deși realismul transpunerii jucătorilor nu s-ar putea spune că

nu este cel mai bun din toate jocurile de fotbal, iată că EA a găsit încă ceva de îmbunătățit și anume... înalțimea jucătorilor care până acum nu era nici pe departe exactă.

Aud la fel?

Dacă jucătorii nu au îmbătrânit sau terenurile nu s-au schimbat în viața reală de când a apărut ultimul joc de fotbal, producătorii nu au avut nici o scuză pentru a putea postra sunetele anterioare. Robert Bailey, cel ce se ocupă de realizarea sunetului a declarat că nici unul dintre sunetele din WC98 nu va fi păstrat aici deoarece FIFA 99 a avut o echipă de realizatori care au lucrat în paralel cu cei de la WC98. În total tribunele vor beneficia de peste 300 de scandări, urmînd ca în fiecare meci să fie folosite aleator 2 dintre ele. De asemenea tribunele nu vor mai scanda aiurea și vor urla cîte un "ooooo..." la o ratare, urmînd a reacționa agresiv la ce se întîmplă în teren, aflarea echipei favorite în apărare de exemplu generînd o suită de manifestări ostile. Dacă nu ești mulțumit de comentariu sau de numele jucătorilor poți foarte bine să înregistrezi propriile tale expresii, lucru care dacă nu te va face să te simți prea penibil într-un grup de prieteni este chiar interesant.

În sfîșit și ceva grafic

World Cup 98 nu a prea folosit 3DFx-ul, chîr că îi folosea sigla. FIFA 99 este practic primul joc al seriei care va avea în componență umbre real-time, lumini dinamice și efecte de vreme cu adevărat impresionante.

Descrierea primelor impresii asupra acestui joc se opresc aici. Dacă va fi cu adevărat o nouă lovitură vom vedea însă promisiunile sunt din nou la înalțimea speranțelor noastre. O confruntare dinamică, distractivă și nu în ultimul rând realistă.

ACTUA SOCCER 3



Actua Soccer 3 se află în plin proces de producție iar știrile care parvin au iată datoria sa ne bucure în mare parte. Mult criticată și de noi viteza de joc va suferi o modificare esențială. Ia nu va fi variată de producători ci de utilizatori. Astfel există opțiunea transformării unei simple alergări într-un mers în reluare sau într-un sprint cum nu există pe această lume. Indiscutabil această nouă opțiune adaugă un plus de jucabilitate jocului, mulți dintre cei care doreau un joc mai încet pentru a putea realiza

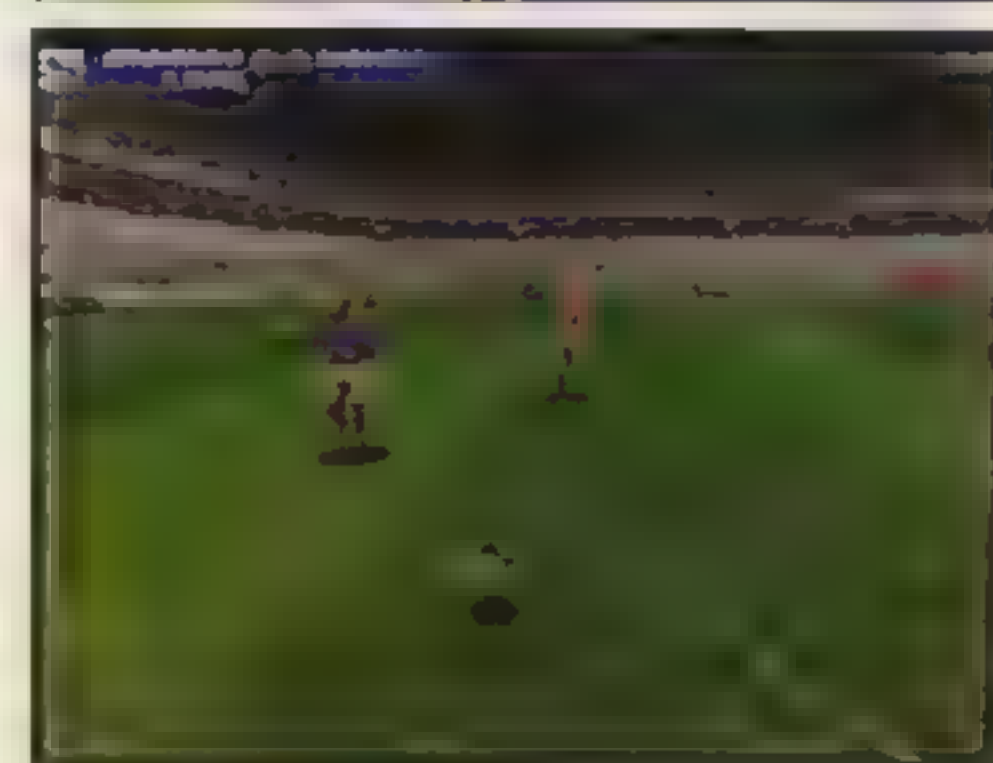
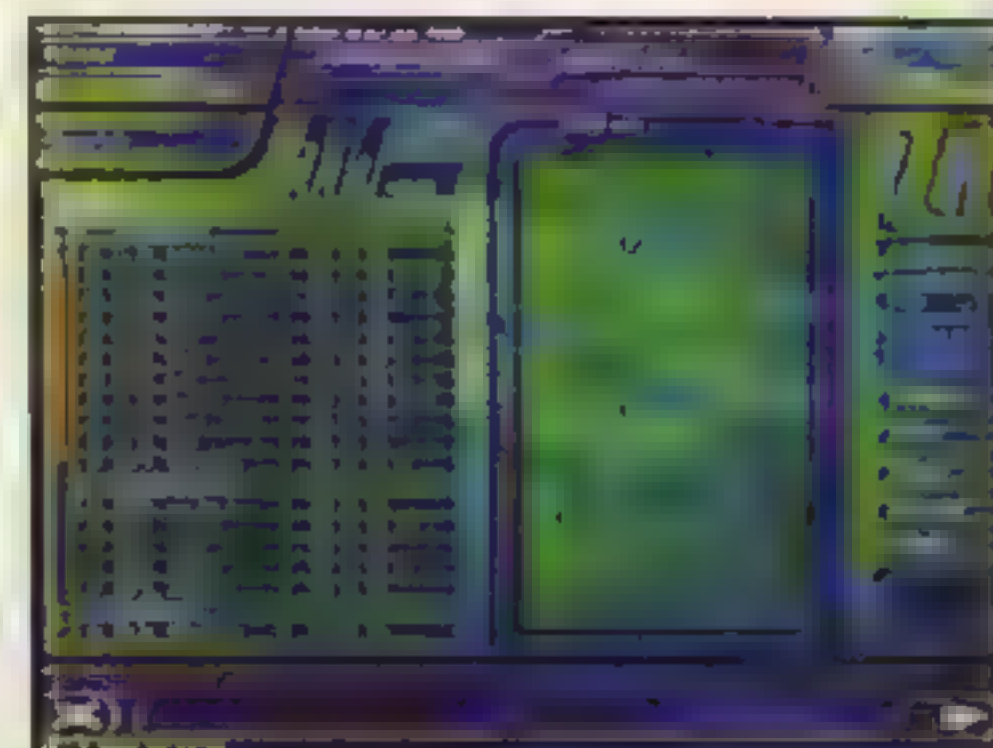
o schemă sau o fază anume fiind avantajati. În plus față de versiunea anterioară jucătorii nu vor mai fi monștrii gigantici care erau aratați la repunerile mingiei în joc din două motive: pe de o parte acele scurte scene cînd îți era aratat efectiv fara rost jucătorul stînd cu mingea în mîna (înainte de executarea unui aut de exemplu) au fost eliminate iar pe de alta numărul de poligoane per jucător a fost mult sporit, permițînd în același timp și recrearea cu mai multă acuratețe a aspectului fizic al jucătorilor. Vom reveni.

PREMIER LEAGUE MANAGER 99

EA Sports nu s-a mai băgat de mult în jocuri dar iată că revine în acest domeniu cu un foarte promițător manager de fotbal. Cum ne-am obișnuit EA este singura firmă ce face rost de licențe drept care și PLM99 va avea în componență numele tuturor jucătorilor din campionatul englez, echipamente ș.a. Lucruri nemaîntîlnite? Nici o problemă. Aici veți găsi prima reprezentare reală, 3D, a unui meci pe care lați pregătit o săptămîna folosind tehnologia EA Virtual Stadium.

Ca manager și conducător de club nu vei avea cînd să te plictisești. De la obținutul de reclame și sponsorizări via antrenamentele echipei și pînă la adăugarea de noi tribune stadionului sau modificarea prețului la bilete, totul va trece prin mîna ta. Dacă acestea de depășesc află că vei beneficia de primul asistent "virtual"

care îți va lua orice muncă dorești tu de pe cap...iar dacă nu ești atent, chiar și clubul.





DESCENT 2

Cîndva, în viitorul îndepărtat... minierii de astăzi au fost înlocuiți cu roboți. Totul funcționează perfect pînă în momentul în care aceste mașini se revoltă împotriva creatorilor lor - oamenii. Puternicele dispozitive cu care își tăiau drum prin roca dură, cu care cărau

și prelucrau materialele sunt acum transformate în arme. În acest mediu format din tunele complicate săpate aparent fără nici o logică și înfășate, acum, cu roboți bel-coși, apare personajul principal : o navă mică, capabilă să leviteze, a cărei misiune este de a distruge toate

minele afectate de mînia lui Ares. Nava este dotată cu următoarele elemente : sistem ofensiv exterior care permite folosirea a 5 tipuri de arme diferite; sistem de lansare a rachetelor de toate tipurile; scut defensiv; sistem de locomotie care îți permite deplasarea în orice direcție; și

Distribuitor: Interplay **Tip joc:** 3D Shooter
Redactor: Dan Marina **Scor nostalgic:** 90

cel mai important și nu ultim element este unitatea de comandă : un om. Pe acest om credeți-mă că îl cunoașteți : este mîndrul jucător de Descent.

Toate aceste elemente, compatibile și perfect îmbinate, formează un 3D Shooter de excepție : primul joc de acest fel la care folosirea mouse-ului în paralel cu tastatura este obligatorie; primul joc în care jucătorul se poate muta într-un spațiu care nu imită ci chiar este gândit ca un spațiu tridimensional. Acestea fiind zise, mai am doar trei cuvinte de adăugat și anume

Prepare for descent

Anumite trăsături ale jocului sunt specifice 3D Shooter-elor clasice : multe feluri de arme cu caracteristici diferite, obiecte care potențază pentru un anumit timp sau permanent calitățile navei, adversari de toate felurile. Mult mai importante sunt însă acele trăsături care îți creează un profil aparte, o imagine originală și greu de uitat. În primul rînd, harta unui nivel nu este bidimensională (ca în cazul tuturor celorlalte jocuri din această categorie, la momentul apariției sale); nu există o definire exactă a celor trei axe care o definesc ca 3D : tunelurile prin care se deplasează nava pot avea orice direcție fără ca, la un moment dat, să poți spune dacă mergi în sus, în jos, către este sau vest. Dezavantajul unei astfel de hărți este complexitatea ei care o face să semene foarte bine cu un labirint ... sau cu o mină... Întrucît să te pierzi într-un nivel mare nu face

plăcere nimănui, a fost găsită o soluție, un fir călăuzitor : un robotel amical numit simplu "Guide Bot" (și nu "Ariadna", cum ne-am fi așteptat) căruia poți să-i ordoni să te călăuzească către un anumit obiectiv (ex. cheia ușii roșii). El merge înaintea ta imposibil la focurile adversarilor și se întoarce să te ia de fiecare dată cînd rămii în urmă.

Un alt element distinctiv și extraordinar avînd în vedere data apariției: roboții dau dovadă de urme de inteligență. Stau la pîndă, cînd te văd nu vin către tine pe cel mai scurt drum și trăgînd ca disperatii (comportament devenit un clasic odată cu apariția monștrilor psihopați din Doom). În plus acționează conform calităților și dezavantajelor pe care le au. Dacă te hotărăști să îți alergi prin tunele este probabil să te pierzi sau să dai nas în nas cu un frate mai mare. Laserele cu care sunt înarmați sunt mai degrabă enervante dar dacă ești cu shield-ul pe sfîrșite și alergi disperat după un "power-up" sunt mai periculoși decît un robot mare și greoi de a cărui mult mai puternice lasere te poți feri mai lesne). În fine, majoritatea vor încerca să se ferească de un foc de armă sau de o racheta trasă înspre ei.

Deși bineînțeles că nu se compară cu un 3D Shooter de ultimă oră, Descent 2 este un joc de care mi-am amintit și l-am rejuicat cu deosebită plăcere. Dacă aveți acasă un 486 cu 4Mb și placă video de 512Kb, iată un joc pe care vi-l recomand cu toată seriozitatea.

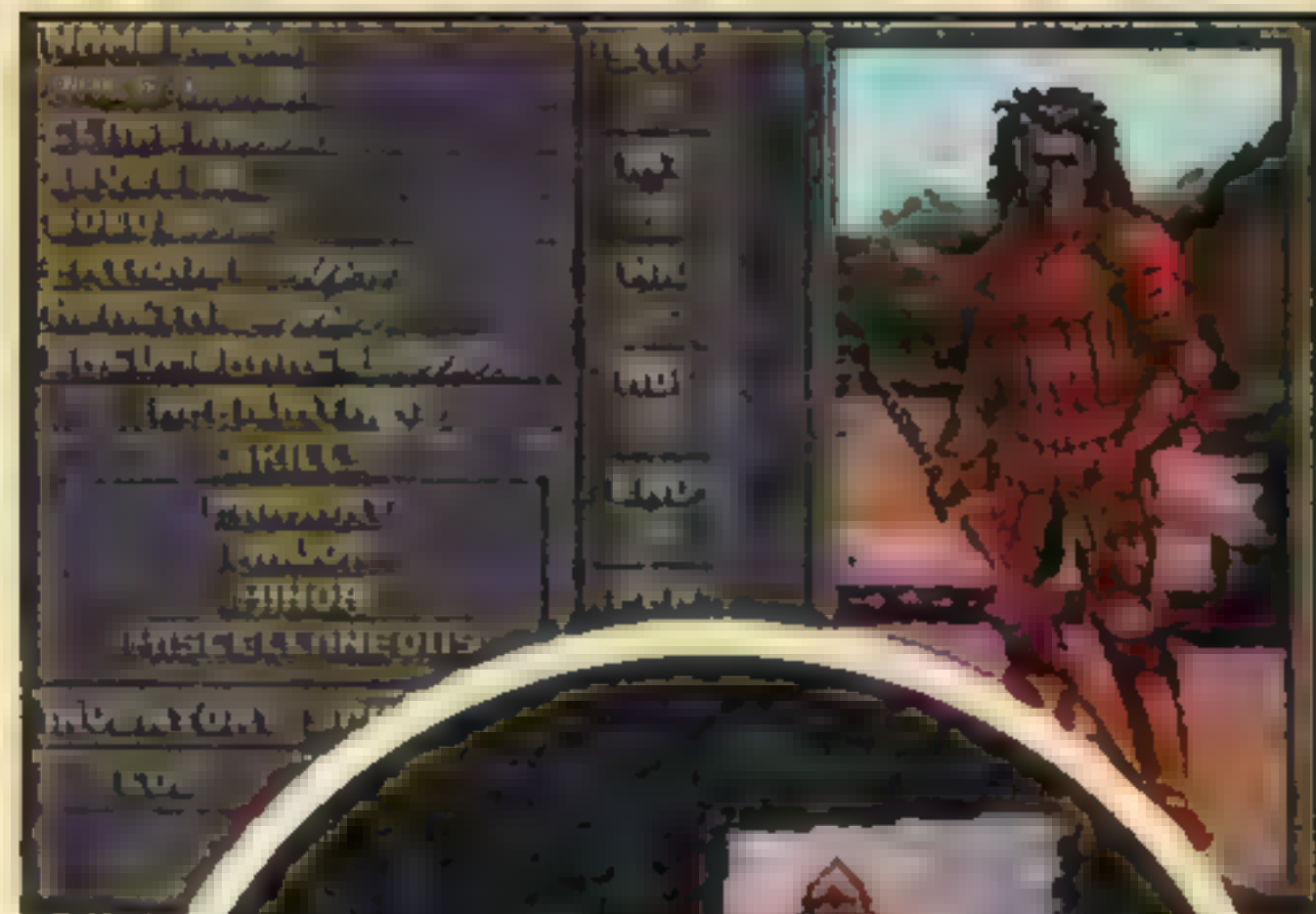
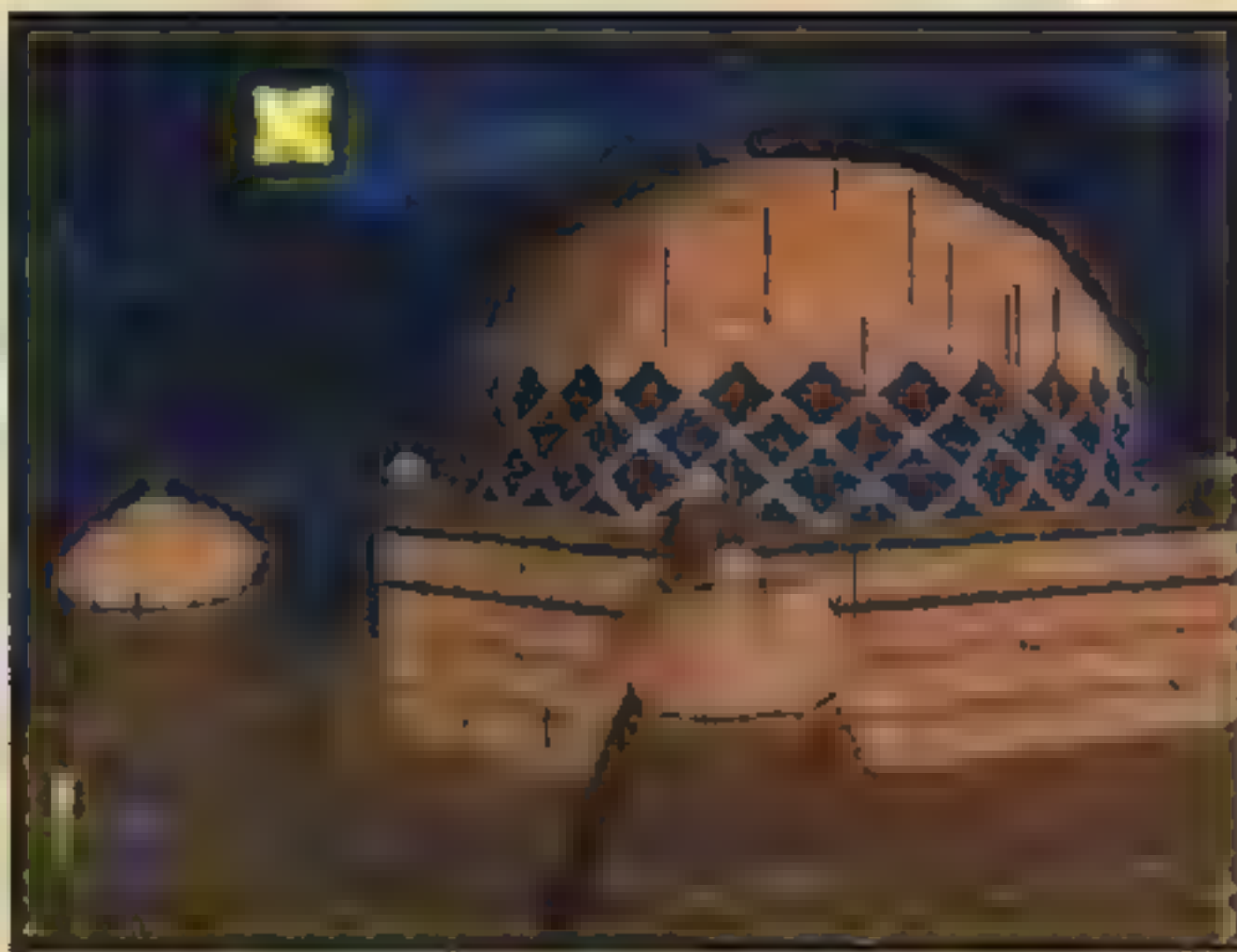
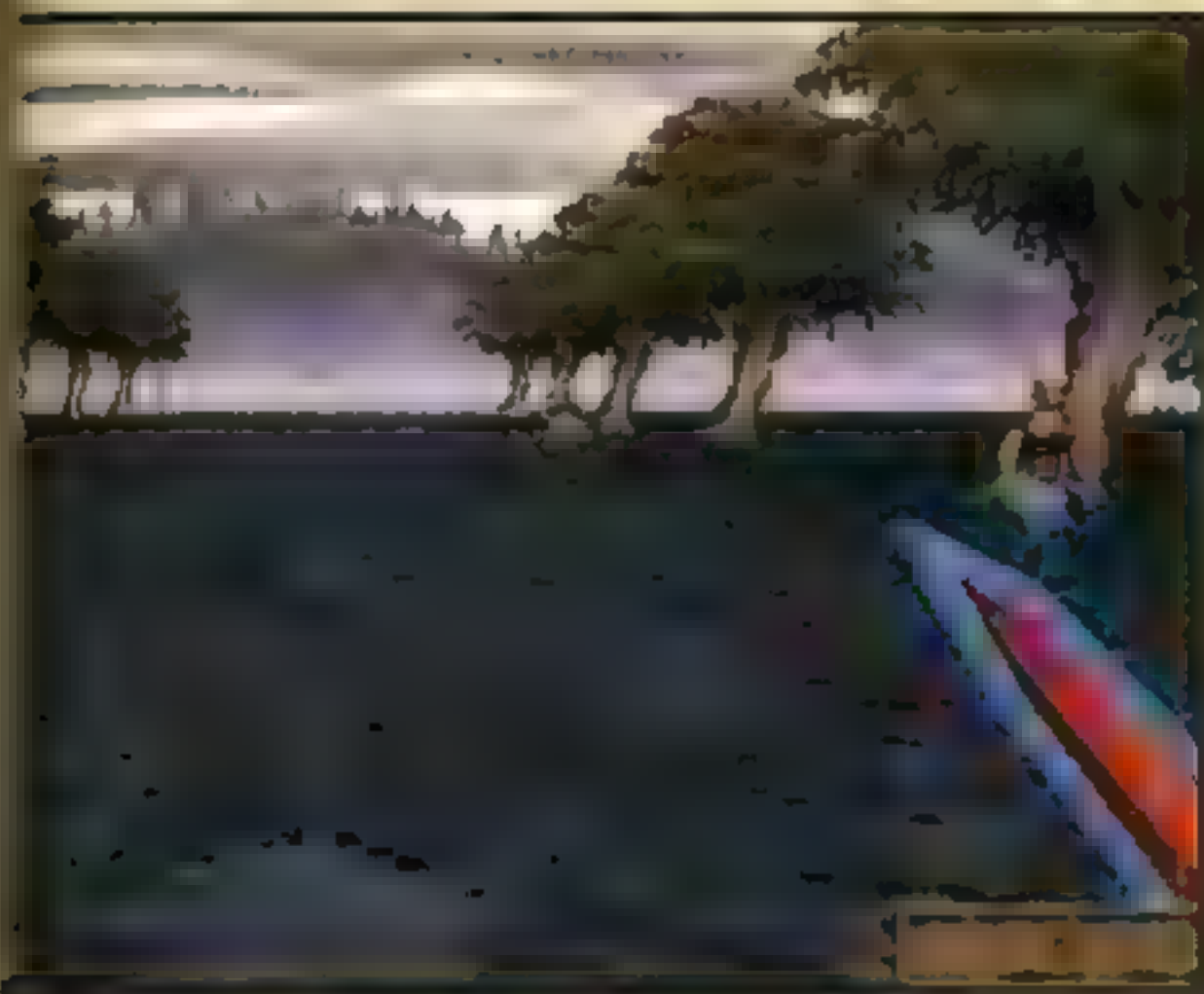
BATTLE SPIRE

Este vorba de o combinație (aș spune eu reușită) între un "Role Playing Game" și un "First Person 3D Shooter Game", un joc foarte asemănător cu Hexen conținînd o doză foarte mare de RPG și nițel mai puțină bătaie. Personajul principal (care

poate avea multe calități și defecte - poți alege între cîteva tipuri de oameni deja definiți în joc sau poți customiza trăsăturile fizice și mentale care le consideri cel mai potrivite) este la începutul jocului novice într-o anumită artă (și în acest caz ai la dispoziție foarte

multe opțiuni - acrobat, arcaș, cîteva tipuri de vrajitori, asasin etc.). La început, misiunea acestui om pare a fi ceva banal : el trebuie să treacă un test, trebuie să recupereze un artifact important. Ceea ce părea ceva de rutină se transformă treptat într-o luptă pentru supraviețuire. Eroul nostru trebuie să discute cu celelate viețuitoare, uneori să le omoare sau să le ignore. Trebuie să-și dezvolte calitățile mentale și avantajele meseriei pe care și-a ales-o pentru a deveni mai puternic și a-și acoperi cît mai bine punctele slabe. La sfîrșitul misiunii nu va mai fi un novice ci un adversar de temut. Punctul slab al acestui joc este motorul grafic plin de bug-uri





DAGGERFALL

Distribuit de: — **Tip joc:** Role Playing Game
Redactor: Dragoș Inoan **Scor nostalgic:** 92



cei care consideră că se poate mai mult (sau mai puțin) există a treia opțiune, și anume crearea unei clase proprii și personale, seînd abilitățile, avantajele, dezavantajele, dacă să se simtă mai bine în întuneric sau în lumină, de ce creaturi să-i fie frică, etc..

Ghilde

Pentru a duce la bun sfârșit jocul trebuie să te alături celor 4 ghilde existente. Acestea te primesc numai dacă posezi skillurile de care au fiecare din ele nevoie. Aceste ghilde sunt: Mages Guild, Fighters Guild, Thieves Guild și Dark Brotherhood. Dintre acestea, gilda magilor este cea mai folosită.

Toate acțiunile pe care le întreprinzi în Daggerfall au o influență pozitivă sau negativă asupra unor facțiuni sau altora. Pentru a-ți crește reputația cu o facțiune trebuie să-i faci questuri. Partea proastă este că unele facțiuni se află în război cu altele. De exemplu dacă duci la bun sfârșit questul cu "The Blades" (quest de joc) care implică ridicarea blestemului pus de către King of Worms (șeful necromancerilor) asupra Underking-ului (care se dovedește a fi de fapt adevăratul împărat) te poți trezi cu o droaie de zombi pe cap care încearcă să te asasineze, (mîna Regelui Viermilor). Sau dacă superi nobilii dintr-o regiune te poți trezi că oamenii nu mai vor să vorbească cu tine, poliția te poate vîna, etc.

Vampiri și vircolaci

În timpul jocului te bați cu

foarte multe tipuri de creaturi care-ți pot transmite o serie de boli, printre care vampirismul și licantronia, devenind după caz vampir sau werewolf. Aceste boli te transformă într-un fel de Superman crescîndu-ți calitățile cu cîte 20-30 de puncte fiecare și dîndu-ți vraji noi. De asemenea există și dezavantaje care însă fac jocul mai dificil pentru cei care aleg calea vieții de apoi.

Lege și ordine

În Daggerfall poți comite o serie de infracțiuni, de la buzunăreala pînă la conspirație, toate fiind pedepsite după cum se cuvine. Imediat ce ai comis infracțiunea într-un oraș apar garzile care doresc a te prinde pentru a te da pe mîna judecătorului. Dacă nu te predai de bună voie reputația ta va scădea în regiunea respectivă și vei fi urmărit de garzi în toată zona. Interesant este ce se întîmplă dacă te predai.. ajungi pe mîna unui tribunal care seamănă ciudat de mult cu inchiziția. Poți pleda "vinovat" sau "nevino

vat". Dacă

pledezi nevinovat poți să minți sau să dezbați tema cu judecătorul, iar dacă ai skil-lurile de streetwise și   tiquette poți sc  pa basma curat  , ba chiar mai mult, uneori reputația ta va cre  te p  n   la cote alarmante.

  n rest....

  n acest joc po  i face absolut tot ce-  i dore  te inima (m   rog, aproape tot), po  i vorbi cu toate personajele, po  i fura aproape de la toat   lumea, po  i explora c  te dungeoane vrei, po  i s   te joci p  n  -  i vine acru  , f  r   s   trebuiasc   s   te apuci de questurile care termin   jocul, po  i g  si artefacte UNICE care dup   un timp te p  r  desc, po  i omor   pe aproape oricine, pe r  spunderea ta   ns  , po  i c  l  ri, merge cu vaporul sau cu c  ru  a,   i multe alte lucruri care te pot face s   stai   n fa  a jocului mai mult dec  t este bine pentru s  n  tatea ta, dovad   vie fiind subsemnatul care   nc   mai joac   acest joc la doi ani dup   apari  ie.

Publicat de Bethesda Softworks   n toamna anului 1996, Daggerfall este f  r   doar   i poate RPG-ul cel mai complex   i cu cel mai mare grad de libertate existent p  n   la ora actual  . Engine-ul jocului este acela  i ca   n Skynet (Future Shock 2 - mult   mbun  t  cit,   ns  ) av  nd cam acelea  i bug-uri care te pot ajuta s   treci prin pere  i   i s   cazi   n neant c  nd   i-e lumea mai drag   sau te fug  re  te un monstru mai de Doamne-ajut  .

Povestea jocului

  u, personajul principal, bun prieten al   mp  ratului Uriel Septim al VII-lea e  ti trimis s   cercetezi moartea dubioas   a regelui Lysandus "von" Daggerfall pe post de agent secret. Pe m  sur   ce avanse  i   n nivel, tot felul de persoane importante,   n principal din cele mai puternice trei regate din regiune: Sentinel, Wayrest   i Daggerfall,   i vor oferi informa  ii iar   n schimbul acestora

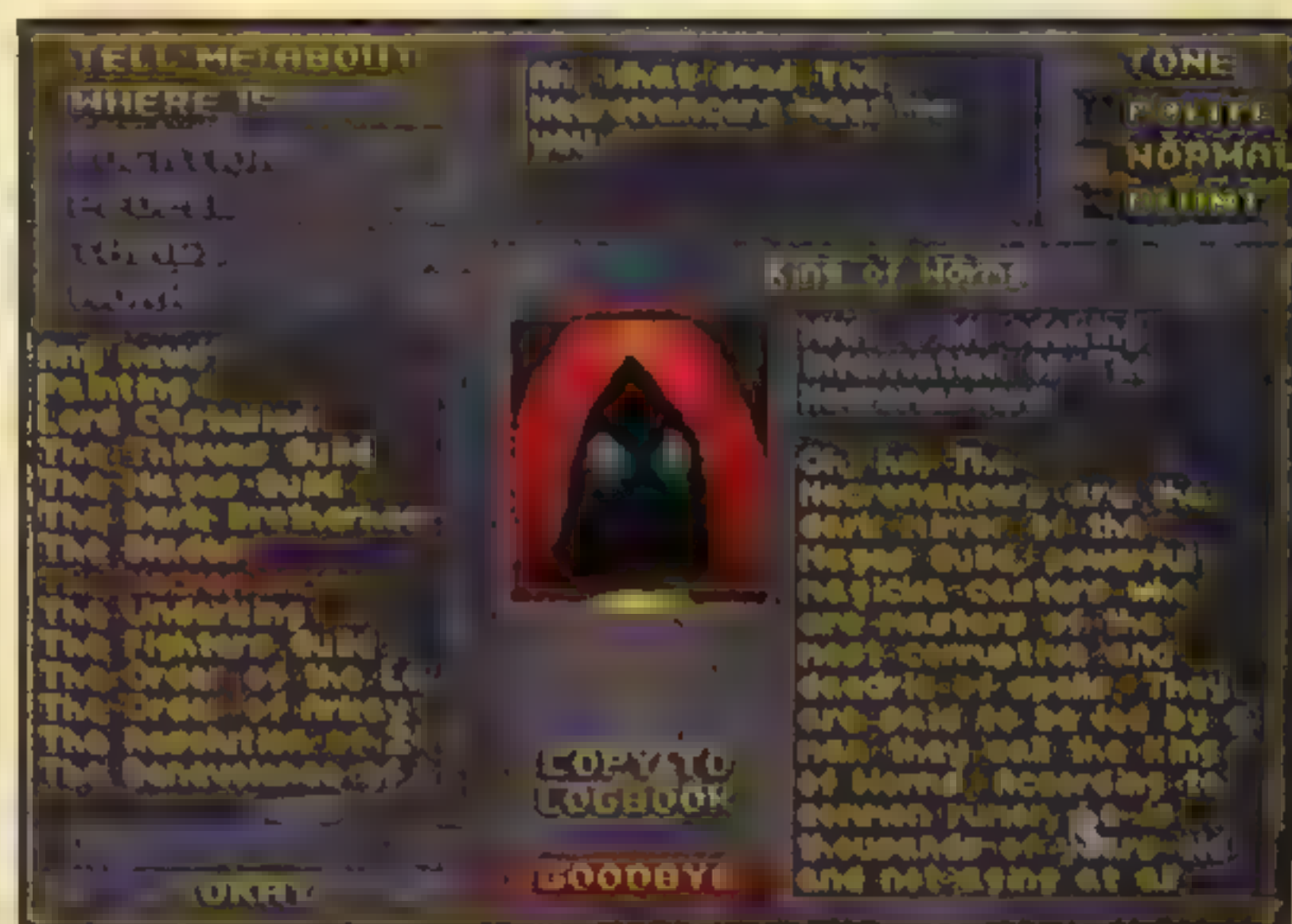
tu trebuie s   duci la capat diverse questuri. Questurile,   n afar   de o foarte bun   surs   de bani   i skill-uri avansate   i cresc   i reputa  ia cu frac  iunea care-  i ofer   questul. De exemplu dac   vei face multe questuri pentru comercian  i ei   i vor vinde marfa mai ieftin   i vor cump  ra mai scump (chipurile pentru c   e  ti "dealor").

Controlul   i lupta

Controlul personajului se face asem  n  tor ca   n orice 3d shooter. Lupta este foarte bine realizat   pu  t  nd controla fiecare lovitur   de sabie din ce direc  ie s   vin     i unde s   pice.

Generarea personajului

Personajul   i-l creezi la   nceputul jocului aleg  nd rasa dup   propriul plac, apoi ai trei variante: fie r  spunzi la un chestionar pentru a determina clasa, fie   i alegi clasa ta din cele predefinite (care sunt dup   p  rerea mea foarte bine facute). Pentru



Reduceri pentru cazarmele din Bucuresti
Obiectiv: **Green Computers**
Reducere: **3.5 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci Voodoo, imprimante

Alte alea: Fără restricții

Contact: 3102092

Obiectiv: **BEST COMPUTERS**
Reducere: **3 %**
Se iau: Jocuri, calculatoare, accesorii, imprimante, alte periferice

Alte alea: Sumă achiziție > 1.000.000

Contact: 092566510

Obiectiv: **Gateway**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, fax-uri, xerox-uri

Alte alea: Fără restricții

Contact: 230.53.10; 230.43.75

Obiectiv: **K TECH Electronics**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

Alte alea: Fără restricții

Contact: 2222036

Obiectiv: **SoftNet**
Reducere: Dispar taxele de instalare

Se iau: Servicii Internet foarte bune

Alte alea: Fără restricții

Contact: 2222987

Obiectiv: **Advances in High Technology**
Reducere: **2 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, imprimante, plăci Voodoo Rush

Alte alea: Sumă achiziție > 1.000.000

Contact: 2116624

Obiectiv: **ACORP INTERNATIONAL**
Reducere: **2 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

Alte alea: Maxim reducere 1.000.000

Contact: 2217343

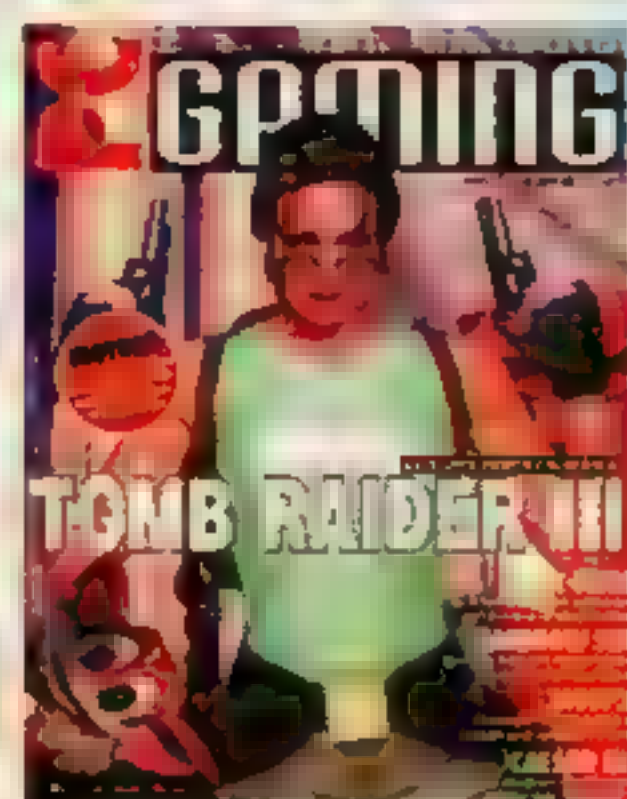
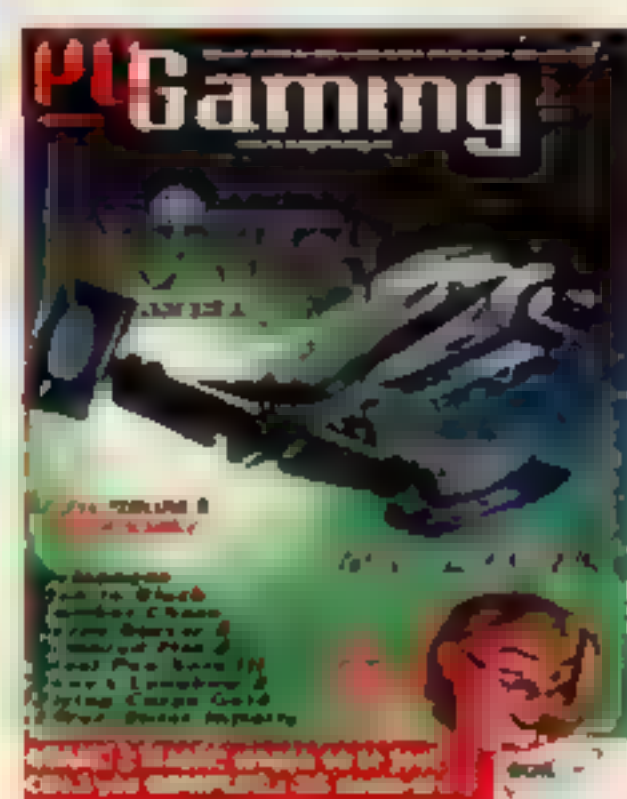
ARMATA

PC GAMING

De acum nu mai contează din ce oraș sunteți! Singurul lucru care are importanță este să fiți soldați-abonați PC Gaming! Inițiativa unică în România a revistei noastre oferă de acum posibilitatea oricărui abonat să beneficieze de reduceri

Arhivele armatei

Până la sosirea primului număr din abonament, cereți și vi se va da una dintre aceste producții


Reduceri pentru cazarmele din afara Bucurestiului
Soldații din cazarma Galați
Obiectiv: **RomLond**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

Alte alea: Fără restricții

Contact: 036-474000/fax 036-472222

Soldații din cazarma Iași
Obiectiv: **Qnet**
Reducere: **2 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

Alte alea: Fără restricții

Contact: 032-217594 / 032-217595

Soldații din cazarma Harghita
Obiectiv: **COMPUTER hobby-shop** **MicroAtlas**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

Alte alea: Fără restricții

Contact: 066-171745 / 066-171856

Soldații din cazarma Buzău
Obiectiv: **Arca Inf SRL**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

Alte alea: Fără restricții

Contact: 038-414949 / 038-424016

Soldații din cazarma Brașov
Obiectiv: **2NET computer**
Reducere: **3 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

Alte alea: Fără restricții

Contact: 068-418000 / 068-154000

Soldații din cazarma Bistrița
Obiectiv: **COMPUTER SHOP**
Reducere: **10 %**
Se iau: Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

Alte alea: Valabil la achiziția de jocuri

Contact: 063 - 232796 / 063-232797

Fii soldat PC GAMING

Revista în care poți câștiga jocuri despre care chit!

...și beneficiază de cele mai bune prețuri și arme

.....
 înrolează-te cât mai este timp în armata PC Gaming. Abonează-te
 acum și vei beneficia de cele mai tari reduceri la toate
 firmele de calculatoare din țară! Acum este momentul când
 pe lângă o excelentă revistă vei beneficia de facilități care nu au
 mai fost oferite la noi în țară. NU mai contează modul de abonare!

Scopul luptei - este de a mobiliza soldații

Orice membru al armatei PC Gaming beneficiază de reduceri în
 toată țara la o mulțime de firme de calculatoare. Cu cât armata va
 deveni mai numeroasă și reducerile vor crește deci nu ezitați să vă
 înrolați! Alături de aceste reduceri orice soldat-abonat beneficiază de
 clasicele facilități oferite de noi

Modul de înrolare - pentru o pornire ușoară

Dorești să te aflii în armata PC Gaming? Nimic mai simplu!
 Abonează-te pe un an și ești încorporat! Până la primirea noilor
 ordine vei primi prin poștă Adeverința De Înrolare cu care te vei legit-
 ima și o realizare anterioară a armatei pe care o vei putea savura
 până la primirea următoarei producții

Pregătirea luptei - este cheia victoriei

Cum te abonezi primești prin poștă Adeverința De Înrolare. Aceasta
 este individualizată pentru tine și parafată de noi. Ea dovedește că
 te aflii în armata PC Gaming și că ai dreptul să impuși reduceri la
 firmele de calculatoare menționate de noi. Așa deci soldat, cum ai
 primit Adeverința iei banii și fuga la jaf. Căci acum prețurile la toate
 marile firme de calculatoare pentru tine au scăzut.

Restricții - pentru păstrarea disciplinei

Există și câteva reguli care trebuie respectate! Este o armată, ce
 naiba? Dacă firmele au vreo restricție la sume sau la discount-urile
 acordate este menționată în dreptul lor. Adeverințele nu sunt cumu-
 lative și sunt individuale. Odată cu primirea Adeverinței se confirmă
 că ești soldat matur și capabil să pornești un calculator

Exemplu - să nu fii surprins de poștaș

Mai jos poți vedea un exemplu de Adeverință de Înrolare. Nu o decu-
 pa, nu este cea originală ci doar un exemplu asemănător.



CERERE DE ÎNROLARE

DA! ☐ Doresc să mă înrolez-abonez la PC Gaming de
 la primul număr disponibil

DA! ☐ Doresc unul dintre numerele anterioare

Perioada de înrolare

Doresc să mă înrolez pentru o perioadă de / la prețul de

- | | |
|---------------------------------|-------------|
| <input type="checkbox"/> 6 luni | 120.000 lei |
| <input type="checkbox"/> 1 an | 240.000 lei |

Detaliile tale

Nume _____ Prenume _____

Adresă _____

Telefon _____

Modalități de contribuție la fondul cazarmei

1. Mandat poștal 2. Ramburs

☐ **Mandat poștal** - plătit pe numele și adresa
 următoare: Camil Perian - Strada Nicolae
 Constantinescu 10, Bl 11A Sc B, Et 2, Apt 20,
 București 1. S-a plătit cu mandat poștal nr.....

☐ **Ramburs** - cea mai ușoară și comodă modalitate de a
 realiza un abonament. Este suficient să ne trimiteți acest
 talon completat iar noi vă vom trimite lună de lună revista
 pentru perioada specificată, urmînd ca dvs. să o plătiți în
 olanda în care o primiți.

Avantaje de a fi soldat

1. Creșterea prețului nu te va afecta. Dacă el crește în
 perioada de abonament îl vei plăti pe cel vechi
2. Reducerea de la abonamentele de 1 an înseamnă că
 plătești 11 reviste și primești 12
3. Vei beneficia de cele mai bune concursuri, numai cu
 jocuri originale și megacomponente de calculator
4. Orice abonat pe 1 an dorește unul dintre numerele
 anterioare îl va primi gratuit
5. Veți beneficia de toate reducerile date de firmele de
 calculatoare din țară soldaților PC Gaming
6. Urmează să apară Tiberian Sun, Heretic 2, Diablo 2,
 Quake Arena și toate vor fi prezente în PC Gaming

Adeverință De Înrolare

(reducțiile sunt adeveritate mome ale unui soldat)

Aici ești înregistrat soldat. Nu încerca să fugi căci noi te vom prinde

Nume soldat PC Gaming
 NUMELE TĂU VA FI AICI

Adresă soldat PC Gaming
 AICI O SĂ FIE TRECUTĂ ADRESA TA
 ...ȘI AICI DACĂ ESTE LUNGĂ

Autorizare soldat PC Gaming
 Se adeverește că mai sus menționatul este
 soldat-abonat pînă la **SFÎRȘIT DE ABONAMENT**
 și are dreptul la toate reducerile din revistă

ACTION QUAKE 2



Ce este?: MOD pentru Quake 2 **Prima impresie:** Foarte bună **Necesar:** Quake 2 **Redactor:** Cristian Smaranda

Ce mai jucăm astăzi? Păi aia, aia, aia și Quake 2 desigur. Desigur spun și eu, numai că avem ceva nou pentru toți cei care adora sporturile de vânătoare ... umană. Mulți dintre noi poate au simțit nevoia unui realism și acuratețe mai mare a armelor, posibilitatea de a juca cu adevărat strategic, nu doar bazându-ne pe puterea de foc.

Iată ce vă propun: cel mai bun Quake2 MOD întâlnit până acum: Action Quake2, cel mai distractiv mod de a-ți spulbera prietenii în death-

match. Ideea de bază a jocului este următoarea: fiecare glonț contează, muniția nu este la tot pasul ca să nu vorbim de arme. Păi da, era frustrant să bag un încărcător de mitralieră în inamic, care se întoarce, îmi dă o racheta în nas și mă rade, sau nivelele pline de sonatate... Acum totul contează, cu ce și unde lovești, vesta antiglonț pe tine este o comoară, grenada este devastatoare cum ar trebui să fie, iar pușca de sniper... Loviturile pot face bleeding sau bruising damage, ceea ce te poate face să

pierzi HP-uri în primul caz (într-un ritm ce depinde de gravitatea loviturii primite, o lovitură în cap este mortală, cele în piept, stomac sau picioare mai îți dau o șansă), iar pentru asta va trebui să te bandajezi, ceea ce ia timp și nu vei putea trage cu arma. Tot timpul e bine să ai un loc ferit, de retragere, să îți îngrijești ranile. Ranile la picioare sunt și ele extrem de periculoase, te miști încet, nu poți urca scări, te întorci mult mai încet. Asta da realitate, zic și eu...

Să ne uităm puțin la arme, și vom începe desigur cu pistolul (toate jocurile trebuie să aibă un pistol). Mk23 este o capodoperă, prietenul cel mai fidel, prezent întotdeauna când ai nevoie de el, același cu cel folosit de US Military Special Ops. Trei cuvinte caracteriză Mk23: acuratețe, putere, încredere. Posedând un încărcător cu 12 cartușe, Mk23 este mortal dacă atinge capul, sau doboară din 2 lovituri în piept. Poate trage în mod automat sau semiautomat (mai rar dar cu acuratețe mai mare).

M3 Super 90 Heckler & Koch. Ce se poate întâmpla mai rău decât o întâlnire cu pușca inamicului? Ideala pentru distanțe scurte și medii, penetrează veste din kevlar și are ceva recul. Jine 7

cartușe care se încarcă manual și pe rând, dar pe cuvânt că 7 sunt de ajuns pentru 2-3 inamici...

MP5/10 Submachine gun - Heckler and Koch. O frumusețe de armă, nu prea are precizie dar are o rată de foc infernală. Cu un cu aparatul pentru ținta laser devine cea mai periculoasă combinație (o rundă de mitralieră în cap doare rău). Încărcătorul are 30 de cartușe, arma putând trage în mod full-automat (încărcătorul de duce în 2 secunde) sau 3 round burst. Handcannon 12 Gauge. Jeava retezată o face fatală dar doar pe distanță mică, peste 3 metri abia dacă pișcă. Trebuie reîncărcată manual după fiecare foc, extrem de neplăcut.

SSG 69 Sniper Rifle - Sharfschützengewehr. 1969 a fost anul în care aceasta armă și-a făcut apariția în dotarea armatei austriece, iar momentul merită memorat. Arma are precizie perfectă, este mortală în cap sau piept, iar la picioare face un bleed-

ing groaznic, iar ca mod de foc are zoom 2x 4x sau 6x. M26 Fragmentation Grenade Ușor de folosit, greu de evitat. Poate fi aruncată în 3 moduri: short range, mediu range și long range. După ce o aruncați asigurați-vă că sunteți la adăpost de blastul ei, șrapnelul face destul damage ca să ducă în rai orice inamic din raza de acțiune. În ceea ce privește teamplay este vorba de ceva similar cu CTF. Se pornește cu arma specială la alegere (în Action Q2 nu poți avea decât pistol+grenade+armă+1). Scopul este eliminarea tuturor membrilor echipei adverse, dacă mori, stai pe bară până se termină runda. Când toți membrii unei echipe sunt morți se așteaptă 5 secunde, iar dacă mai este cel puțin un membru al celeilalte echipe în viață se declară o echipă învingătoare, în sens contrar se consideră runda la egalitate. Nu cred că aveți nevoie de mai multe informații. Acționați în Action Quake 2 chiar acum!



NEWAGE este unul dintre cele mai frecventate cluburi de jocuri ale Bucurestiului. Cu un pret care incepe de la 5000 de lei, clubul este deschis non stop si ofera oricand jucatorului pasionat de jocuri o reala confruntare multi-player. 3-doi Pache Protopopescu nr. 9 - Telefon 313.66.99
E-mail: newage@netcafe.rdsnet.ro

Poate că nu acum este momentul scrierii unui manifest care să promoveze jocul de multi-player. Ceea ce însă la noi este o variantă mai mult a viitorului în străinătate constituie prezentul. Să te confrunți cu adversari care gîndesc cu AI nu mai este de mult o probă a valorii sau a puterii unui jucător. Adevărata valoare se măsoară în lupta dintre oameni cînd nu mai poți anticipa reacția oponentului sau salva și rejuca misiunea. Adevărata valoare ți-o poți vedea venind la **NEWAGE**

NEWAGE



JOCURI NEW

Unreal
Quake
Quake2
Starcraft
Warcraft 1
Warcraft 2
Incoming
Age of Empires
Caesar III
Need 4 Speed 3
NFS II SE
Commandos:BEL
Star Wars
Red Alert
Command & Conquer
Total Annihilation
Duke Nukem
Diablo
Puzzle Buble
Moto Racer
SEGA Rally
Sonic 3 Kunkies
Team Apoche
F-22 Raptor

TOPUL NEW

Cele mai jucate
5 jocuri!
1. StarCraft
2. Quake
3. Need for
Speed III
4. NFS II SE
5. Commandos

CONCURSURI LUNARE:

Vor fi organizate concursuri periodice în data de 20 ale fiecărei luni.

Primul concurs va fi de StarCraft și va fi organizat pe perioada a 3 zile: ZIUA 1 și 2 calificări 25 și 26 noiembrie

(miercuri, joi).

ZIUA 3: FINALA. În data de 27 noiembrie (duminică)

PREMIU:

I — O placă 3DFx Voodoo
sponsor: Service Provider
II — 500.000 lei

III — 200.000 lei

Mențiune - un abonament PC GAMING

Un abonament PC Gaming care poate fi câștigat de ordine + premii speciale în fiecare zi de concurs.

Taxa de înscriere va fi de

35.000 lei.

CONTACT

Înscrieri la telefon: 313.66.99
Persoana de contact Mihai Raducanu, e-mail: mihai@netcafe.rdsnet.ro. Adresa club: Pache Protopopescu 9.

PREȚURI DE ÎNCHIRIERE

De aceea prețurile noastre încep de la 5000 lei / oră

0.00 - 10.00	10.00 - 0.00	Ora
7000	10000	Games
10000	15000	IRC
10000	15000	E-mail
12000	18000	Browsing

O DOTARE CE STA ÎN POCIOARE

STRUCTURARE STRATEGICĂ:

Clubul este secționat în 4 încăperi astfel: 3 camere de jocuri cu câte 4, 8, și 9 calculatoare fiecare, sala de așteptare și recepție.

DOTARE MODERNĂ:

Dispune de calculatoare Pentium

MMX 200 Mhz cu 32 MB RAM, plăci video accelerate 3D cu 4MB de Video Ram + plăci 3DFX Voodoo, HDD de 3.2 GB foarte rapide respectiv Pentium II 266 Mhz cu 64 MB RAM, plăci video AGP 4MB accelerate 3D + plăci 3DFX Voodoo și HDD de 5GB.

AGE OF EMPIRES RISE OF ROME



Introduceți aceste coduri în fereastra de chat:

king arthur - schimbă pasările în dragoni (au 999 HP)
grantlinkspence - nu se știe ce face
pow big mamma - apare o unitate nouă, BabyPrez (un copil în trike, 500HP, range 15, damage 50)
convert this! - un nou preot (Saint Francis, omoară inamicii cu lightning, 25HP, range 10, damage 200)
stormbilly - un robot SF (Zug 209, 100 HP, range 15, armură 10, damage 20)

NHL 99

Tastați aceste coduri în timpul jocului:

MANTIS - Mâini și picioare lungite.
NHLKIDS - Jucătorii se transformă în copii.
HOMEGOAL - Echipa gazdă dă un gol.
AWAYGOAL - Echipa oaspete dă un gol.
PENALTY - Obține un penalty.
INJURY - Obține un fault.
ZAMBO - Pune "zamboni" pe gheață.
VICTORY - Artifical peste patinoar.
FLASH - Din public apar flash-uri de la aparate foto.
SPOTS - Aprinde luminile de dinaintea meciului.
CHECK - Jucătorii percheziționează oponentii la contact.
GRAB - Similar cu check, numai că se folosește o crosă.



COMANCHE 3

În timpul zborului apăsați "R" (radio) și apoi:
ratz - invizibilitate
cowz - îngheață timpul
ipig - overload
cat9 - damage
dog9 - arme
bat9 - gps hellfire

COMANCHE GOLD



La fel, "R" și apoi:
pigsoink - max overkill

harmony - gps hellfire
6969 - mercenary
imarot - omoară un membru al echipei tale
imacow - îngheață timpul
loadme - reload
fixme - repară tot damage

COMMAND & CONQUER COUNTERSTRIKE

cheat 1: La "NEW MISSIONS" (load mission, new game, etc) găsiți un icon rotund în forma unui speaker. Faceți click pe el ținând apăsat și shift-ul din stânga, apoi selectați "new missions". **cheat 2**: Țineți apăsat shift stânga + shift dreapta și apăsați pe logo-ul Westwood Studios.

KLINGON HONOR GUARD

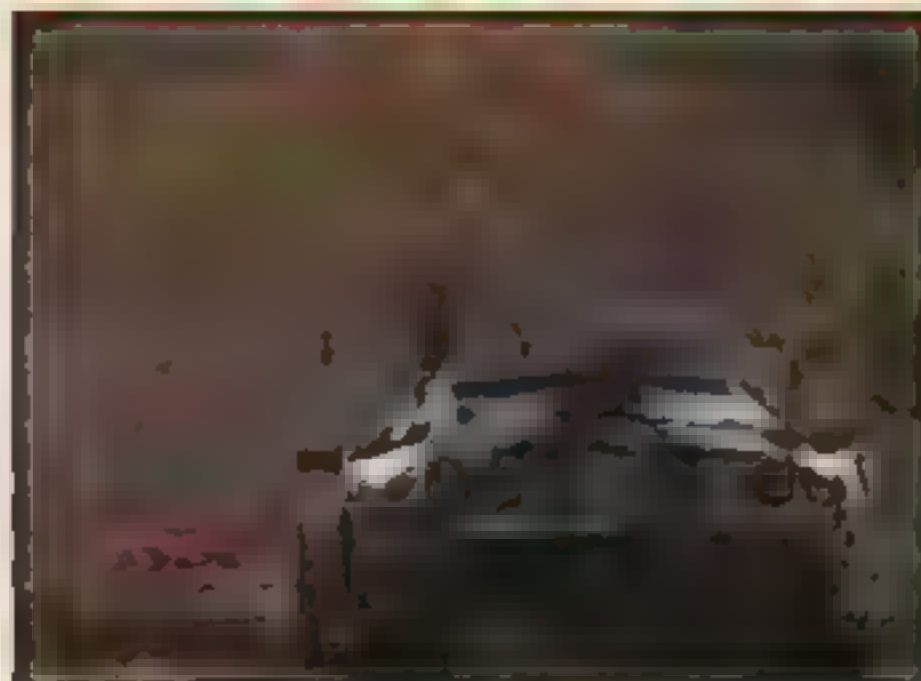


Tastați codurile în consola:

ALLAMMO - Muniție 999 pentru toate armele.
FLY - Zbor liber prin nivel.
GHOST - Se trece prin pereți.
GOD - Invulnerabilitate.
INVISIBLE - Invizibilitate.
KILLPAWNS - Omoară toți monștrii.
WALK - Oprește efectul "GHOST" sau "FLY".
SLOMO # - Crește sau micșorează

viteza jocului. 1.0 este normal.
SUMMON <obiect> - Adaugă un obiect sau armă în nivel.
PLAYERONLY - Îngheață timpul. Apasați din nou pentru a reveni.
OPEN MAPNAME - Salt direct la nivelul respectiv
BEHINDVIEW 1 - Vedere ca în Tomb Rider.
BEHINDVIEW 0 - Vedere obișnuită.

NEED FOR SPEED 3



Tastați codurile în oricare din meniuri:

madland - Apare DeathStar pe traseul Empire City.
rushhour - Trafic intens.
empire - Apare traseul Empire City.
elnino - Apare mașina El Nino.
merc - Apare mașina CLK GTR.
jag - Apare mașina Jaguar XJR-15.
gofast - Mașina merge foarte rapid în single player race.
allcars - Toate mașinile disponibile, inclusiv cele pentru Pursuit.

Tastați unul din coduri și apoi "RACE" pentru a obține una din mașinile:

go01 - Miata
go02 - Toyota Landcruiser

go03 - Cargo Truck
go04 - BMW 5 Series
go05 - 71 Plymouth Cuda
go06 - Ford Pickup with Camper
go07 - Jeep Cherokee
go08 - Ford Fullsize Van
go09 - 64/65 Mustang
go10 - 66 Chevy Pickup
go11 - Range Rover
go12 - School bus
go13 - Taxi - Caprice Classic
go14 - Chevy Cargo Van
go15 - Volvo Station Wagon
go16 - Sedan
go17 - Crown Victoria Cop Car
go18 - Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19 - Grand Am Cop Car
go20 - Range Rover Cop Car
go21 - Cargo Truck (idem 03)

TOTAL DISTORTION

În meniul de la crearea personajului, când se ajunge la "READY", țineți apăsat control la apăsare.

Veți ajunge într-un ecran secret ce vă va permite să selectați locația de intrare în joc, să adăugați obiecte în inventar sau bani și altele.

CONFLICT FREESPACE



Pentru a activa codurile, tastezi WWW.VOLITION-INC.COM, apoi Țineți apăsată tilda ("~") și tastezi unul din codurile:

trimite mesaje inamicului
Shift - C toggle pentru disponibilitatea masurilor de contraatac pentru navele

K omoara ținta
Shift - K distruge subsistemul target-at
Alt - K se primește 1-% damage
I invulnerabilitate
Shift - I toggle invulnerabilitate pentru ținta
O toggle pentru stil Descent
Shift - W arme infinite pentru toate nave
W arme infinite pentru navele tale
G misiunile principale completate
Shift - G idem pentru misiunile secundare
Alt - G idem pentru misiunile de bonus
9 înainte pentru armele secundare
Shift - 9 înapoi pentru armele secundare
O idem 9 pentru armele principale
Shift - O idem Shift - 9 pt armele principale
R cerere de reînarmare a țintei

JANE'S F-15

Dacă pune comanda "MEET_SMUT" pe o tastă, apăsarea respectivei taste va transforma avioanele în porci zburători cu mitraliere. Se face în felul următor: Editați fișierul F15keys.ini, alegeți o tastă și puneți comanda respectiva, de exemplu pentru tasta "P": KEY_P=MEET_SMUT. Iată încă câteva comenzi care s-ar putea să facă ceva sau nu: MEANGRN ; DEBUG_RCS DEBUG_COUNT_OBJECTS DEBUG_MEMORY DEBUG_OLD_NEXTCENTER DEBUG_OLD_WSO_THREAT DEBUG_CLOSEST_PLANE DEBUG_NEXT_PLANE DEBUG_EYE_POINT REFUEL_PLANE DAMAGE_PLANE

DISPLAY_FPS

COMMANDOS

Mission 2 4JJB
Mission 3 ZDD1T
Mission 4 RFF1J
Mission 5 K4TCG
Mission 6 MIR4M
Mission 7 7QVJV
Mission 8 K99XC
Mission 9 AAAX1
Mission 10 JSGPW
Mission 11 CMODD
Mission 12 JGHD3
Mission 13 PUUWW
Mission 14 WT348
Mission 15 139PO
Mission 16 L9IPV
Mission 17 5LIMV
Mission 18 YJOJG
Mission 19 YFCWJ
Mission 20 GDKWT

ARMY MEN

Apasați escape și apoi tastezi cuvintele:

ecumb - se pierde scenariul
umph - se câștigă scenariul
misicent - toggle Modul view pt trupe
romancer - toggle pentru explozii
eroballistics - air-support complet
nvulnerable - sergentul devine invulnerabil
Patalysis - inamicii sunt ținuti pe loc
ek.netic - teleorteaza sergentul
Methora - muniție completă
Scultation - sergentul vizibil dacă trage
Kobuna - câteva efecte spectaculoase

SHOGO M.A.D.

Apasați T și apoi:

mpgod - invulnerabilitate
mpkfa - muniție, sanatate maxima
mphealth - sanatate maxima
mpammo - muniție maxima
mparmor - armura maxima
mpclip - clip mode (ca în doom)
mpos - on/off pentru "show position"
mpcamera - camera on/off
mplightscape - on/off pt "light scape"

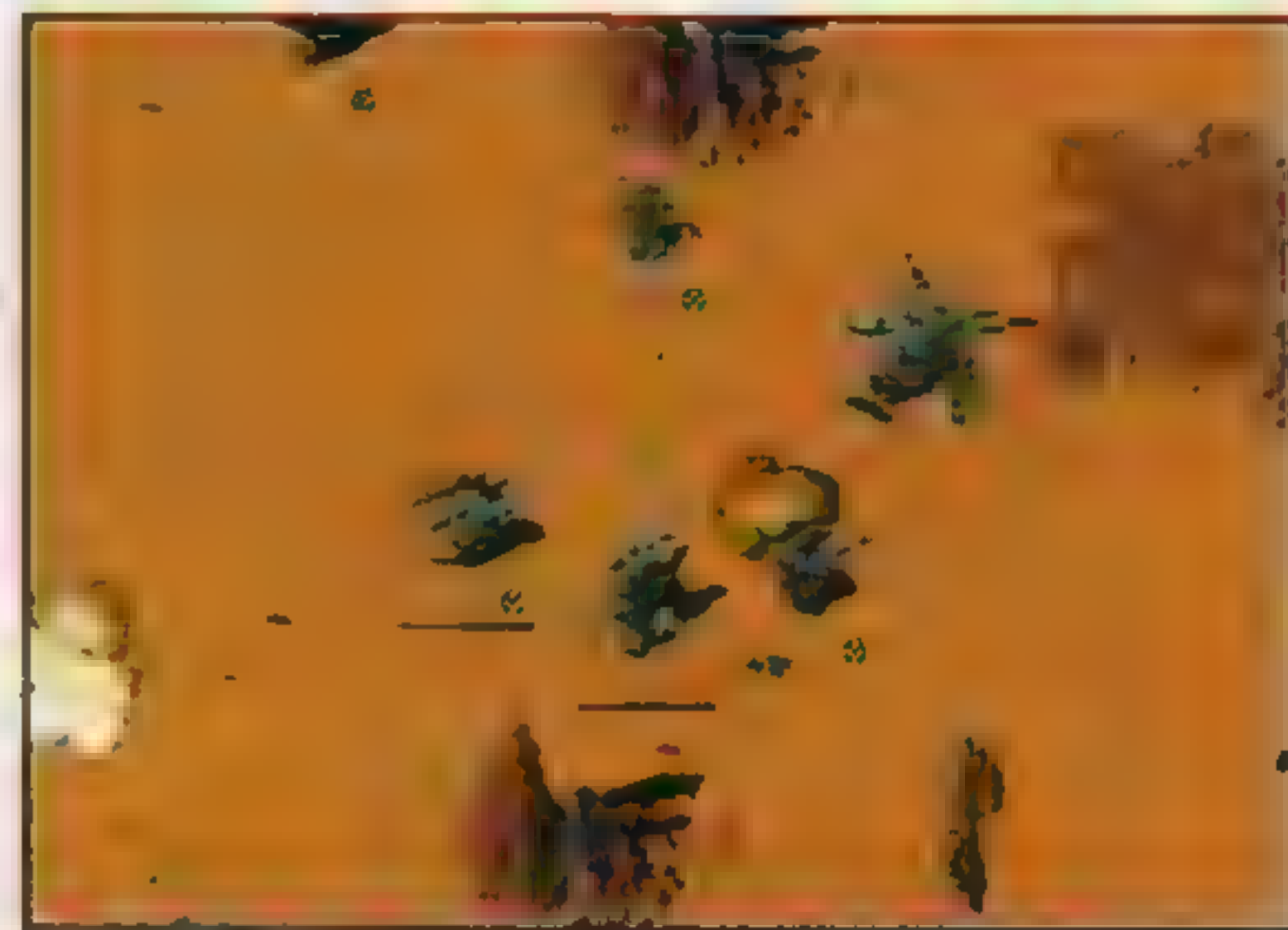
MECHCOMMANDER



În folderul jocului cautați fișierul "windows.fit", acestuia îi faceți o copie cu numele "ixtliimceouri" (în unele versiuni mai vechi ale jocului această copie trebuie denumită "buymechcommander.2"). Apoi urmăriți rabelul pentru lista de chat-uri și momentul în care se vor introduce, un semnal sonor va confirma activarea corectă a unui cheat. Pentru a le folosi este nevoie de versiunea 1.8 (dacă nu aveți, se găsește la <http://www.mechcommander.com/> tot ce este nevoie pt update). Codurile se introduc în timpul misiunii

COD	EFFECT
lorrie	reface armura și muniția
osmium	god mode on/off
deadeye	skil maxim pentru misiune
lord bunny	foc de artilerie nelimitat
framegraph	vizualizare frame-rate
ctrl+alt+w	terminarea cu succes a misiunii
getsalvage	salvarea mech-ior distruși

CYBERSTORM 2



Adaugați în fișierul storm.ini următoarele coduri ce vor face să apară elemente noi în meniuri pe care le veți putea folosi

Cod	Funcție
I'll Buy That For A Credit	1 credit
Will work for credits	1000 credite
Mo money	10000 credite
Too much wheat	100000 credite
You may have already won	1000000 credite
CUC	Mega credits
As Good as it Gets	max-o-repair
You da man	(tech+credite+facilities)
Home is where the heart is	max-o-facilities
Must have!	max-o-chasis
He Who Dies With The Most Toys	tehnologie maxima
It was nice while it lasted	înapoi la tehnologie normala
Tarsus	vindecă piloții selectați
It's just a flesh wound	repară vehiculele selectate
Feel my wrath	realimentează vehiculele
Go Go Power Ranger	resetază unitățile selectate
Fly Away	mega move-points
Vengeance is mine	mega action points
Did I break your concentration	Touch'o Death (un inamic)
That must hurt	Mai mulți inamici
There can be only one	invincibilitate
Death to all who oppose us	distruge toți inamicii
Freaky Friday	deveniți alt jucător
Let there be light v2	fog of war: godlike
Let there be light	schimba fog of war
In BioDerm facility	puteți folosi ctrl + LeftBrace/ ctrl + RightBrace pentru a schimba aspectul feței pilotului.

SIN

Introți în consola ca în Quake și apoi tastezi codurile:

/health 999 - sanatate 999
wuss - toate armele
/superfuzz - God mode
/nocollision - clip mode
wallflower - no target

urmatoarele coduri dau arme /obiecte:

/spawn magnum - Magnum
spawn shotgun - Shotgun
/spawn assault rifle - Rifle
/spawn rocketlauncher - Rocket launcher
spawn sniper rifle - Sniper rifle
spawn heligun - arma din elicopter
spawn rockets - Rockets
spawn coin - o moneda
spawn health - healthpack
/spawn cookies - cookies
/spawn lensflare - light-effect





A3D SAU A NU 3D?

Chip: A3D **Tip placă:** de sunet **Prima impresie:**
Foarte buna **Redactor:** George Vlanțoiu

Așa cum se poate ușor observa centrul atenției al acestui articol au fost acceleratoarele 3D. Există acum o continuă căutare a simulării perfecte. Dintotdeauna omenească a dorit alte lumi, dar pe care să le poată percepe cu simțurile proprii, obișnuite cu realitatea pămîntească (să spunem). Astfel, oricît de departe am zbura cu închipuirea, totul este perceput prin intermediul filtrului gândirii noastre, bazată în special pe experiență. Dacă ne-am născut într-o lume în care totul ar fi culoare (sau sunet) n-am avea nici o problemă, însă pentru a

trece din această lume terestră, cu amprenta civilizației noastre, în "altceva", mintea noastră nu s-ar putea acomoda decît extrem de greu. Cred că cel mai clar este să realizați senzația pe care au trăit-o oamenii la trecerea de la televiziunea alb-negru la cea color. Cam asta se întîmpla acum, odata cu apariția graficii 3D și a sunetului 3D.

La început calculatoarele bipăiau amarnic dintr-un biet difuzor. A apărut apoi un Adlib, un Soundblaster. Prima dată cînd am auzit un Soundblaster diferența a fost enormă față de ce știam. Însă, după asta PC-urile nu

prea au evoluat pînă de curînd. S-a obținut o mai bună calitate, un zgomot de fond mai mic, dar în nici un caz nu s-a reușit producerea senzației de spațiu 3D, de lume spațială. Oricum au dres-o, toți producătorii de plăci de sunet nu au reușit nimic mai mult decît să "umple" spațiul dintre boxe. Cît despre verticală, nici nu merită discutat. Au existat soluții gen placă add-on care să transforme sunetul în Dolby Surround pe 4-5 difuzoare, dar impactul este destul de mic, această variantă nu a prins nici măcar la producătorii de jocuri, așa că utilizatorii nu au avut pentru ce să achiziționeze o asemenea placă.

Dar iată că ajungem în zilele noastre, cînd

dominația de pînă acum a firmei Creative Labs, părinții Soundblaster-ului, începe să palească. Și asta în special din pricina lipsei de realism în sunetul 3D generat de plăcile de sunet Creative mai vechi. Nu că ceilalți ar fi mai buni. Problema e tehnologia. În ce privește ce se putea face pînă nu demult în domeniul sunetului pe PC Creative Labs au fost la înălțime, împreună cu alți cîțiva producători de vîrf. Însă a sosit momentul unei revoluții și în acest domeniu.

De foarte mult timp soundcard-urile se încapăținează să folosească interfața ISA, funcționînd la numai 8 Mhz. Astfel se explică creșterea de viteză pe care o înregistrează jocurile atunci cînd se dezac-

tivează sunetul, pe lîngă scăderea ocupării procesorului. Așa că a sosit momentul ca și plăcile de sunet să se mute pe o magistrală decentă: PCI. Cei 33 Mhz reprezintă un salt destul de mare. Mai trebuie luată în calcul și problema gameport-ului. În momentul folosirii unui joystick, frame rate-ul scade îngrijorător pe un soundcard ISA. Există și plăci dedicate ISA, gamecard-uri ce folosesc tot felul de algoritmi pentru a "accelera" portul de joystick, însă în mod obișnuit se folosește cel de pe placă de sunet. Pentru a scăpa și de acest inconvenient, mult mai resimțit la rapidele computere actuale decît la arhaicele 286, 386, soluția transferării a fost a procesării de sunet cît și a

comunicării cu joystick-ul către interfața PCI reprezintă singura soluție viabilă, întrucât o eventuala introducere a unui nou standard de interfațare specializat (vezi AGP), ar putea avea un eșec asemănător celui al magistralei MCA (lansată de IBM dar neadaptată de piață). Situația AGP-ului este diferită, aici monopolul Intel făcându-se simțit și, în plus, se poate observa că receptivitatea consumatorului la schimbările privind plăcile video, este mult mai mare decât la progresul audio. Este dezolant, dar mai există și cazuri de utilizatori care nici măcar nu înțeleg necesitatea unei plăci de sunet.

Pentru aceste considerente marii producători de soundcard-uri (termenul "soundblastere" e nepotrivit, compatibilitatea cu standardul Creative Labs nu mai este absolut necesară acum) au început să-și orienteze producția spre plăci de sunet PCI, atât în ce privește cele obișnuite, destinate gamer-ului nepretențios, cât și cele utilizate de muzicieni sau tehnicieni ai (nu "de") sunetului. Inițial Creative Labs a rămas în expectativă, ulterior însă au lansat și ei un AWE 64 PCI, beneficiind de aceeași tehnologie ca și Ensoniq Audio PCI, în urma achiziționării acestei firme de către colosul Creative.

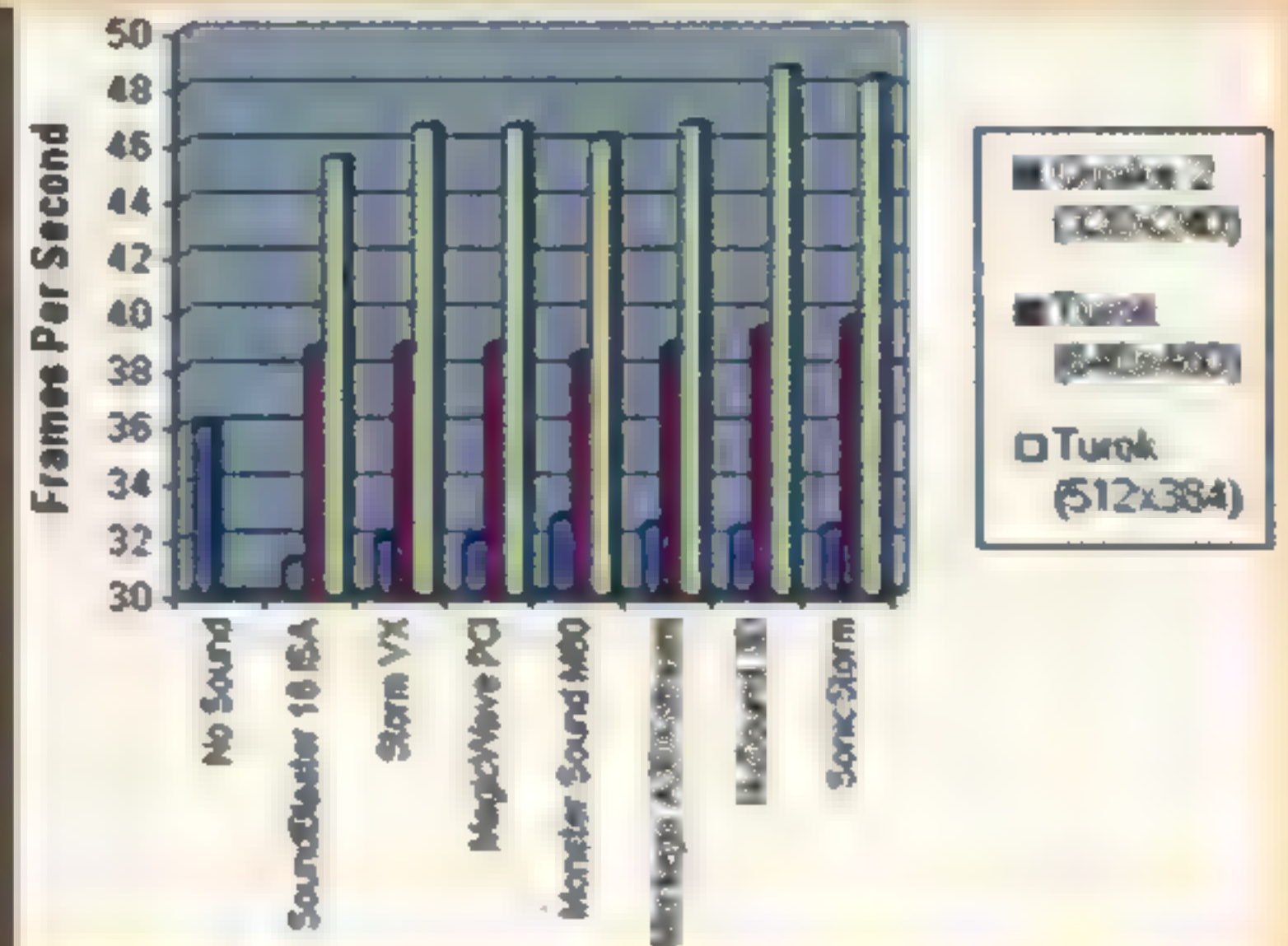
Însă creșterea frame-rate-ului prin trecerea de la ISA la PCI nu este cel mai

important aspect, mai ales că nu este chiar atât de mare pe cât s-ar putea crede. Astfel, schimbarea unui Sound Blaster ISA cu o placă PCI duce la o creștere de 2-7%, ceea ce nu este mult, dar nici de neglijat. Adevăratul avantaj al slotului PCI asupra ISA este posibilitatea de a folosi (reda) un număr mult mai mare de surse sonore. Un soundcard ISA este limitat la numai 2 surse audio simultane, indiferent de calitatea plăcii, pe când cel PCI permite mult mai multe, numărul depinzând de la placă la placă. Se tinde în prezent spre un număr de 16 surse spațiale redade simultan, fără a mai discuta numărul celor statice.

În plus, majoritatea soundcard-urilor PCI au montat un DSP, adică un procesor digital de semnal, care se ocupă efectiv cu accelerarea sunetului, în sensul prelucrării prelucrării sunetului din sarcina procesorului, lăsând mai multă putere de calcul liberă pentru atât de solicitantele jocuri. Astfel, ocuparea procesorului cu sintetizarea sunetului ajunge cam la 8% în mod obișnuit atunci când nu este folosit un DSP, acesta reușind să reducă ocuparea resurselor la numai 4% și asta pe o placă de sunet PCI medie, punându-se ajunge la 2-2,5%. Aceasta înseamnă evident o creștere a frame rate-ului, ceea ce permite un joc mai cursiv.

Dacă adaugăm la cele menționate anterior că în acest caz modificarea calității sunetului nu mai prezintă relevanță în ceea ce privește viteza jocului, deoarece procesorul de sunet aflat pe placa acceleratoare se ocupă de prelucrarea semnalului sonor, abia jocurile mai noi reușind să solicite aproape de limita hardware-ul dedicat.

Fiecare firmă a încercat să dezvolte de-a lungul timpului o tehnologie care să permită redarea sunetului cât mai fidelă, nu numai din punct de vedere al calității, ci și ca poziționare spațială a sursei sale și nu numai. Majoritatea nu au reușit să ofere decât o îmbunătățire a modului stereo, de unde denumirea de "enhanced stereo". Oricât s-au străduit și se străduie să ne convingă producătorii lor și firmele de pe la noi, soundcard-urile ce se găsesc pe piața românească nu sunt în nici un caz 3d, fiind vorba în realitate exact de ce vorbeam mai înainte, un stereo mai mult sau mai puțin îmbunătățit. Chiar firma Creative Labs nu a reușit până de curând decât un fals 3d, fără ca aceasta permită localizarea sursei sonore altfel decât sînga, dreapta sau ambele (adică în față). E cam greu să ți se pară realistă o asemenea redare, mai ales dacă ai apucat să vezi cum este în realitate. Degeaba joci Need for Speed



Aveți aici un grafic ce reprezintă influența unei anumite plăci de sunet, reprezentând la rândul ei un anumit chip asupra frame-rate-ului dintr-un joc. Astfel, în funcție de tipul de placă folosită pe un calculator standard, mediu, în Quake 2 și în

Turok la 2 rezoluții distincte s-au obținut frame-rate-uri foarte variate arătând majora influență pe care o placă de sunet în ziua de azi o are nu doar asupra a ce auzi dar și asupra a ce vezi. Câștigătorul este de aceasta data NuSound3D

de exemplu, și asta e un joc care te prinde, dacă vine poliția din urmă și tu nu-ți poți da seama dacă vine din față sau spate, pe stînga sau pe dreapta. Și asta chiar pe un Creative Labs AWE64. De plăcile "3d" de pe la noi, gen Yamaha 3D, făcute de diverși ilustrii anonimi, nu va lăsați pacaliți, nu sunt 3d nici măcar cât e Virge accelerator. Am spus, nu fac altceva decât să umple spațiul dintre boxe printr-un algoritm mult mai slab decât cel elaborat de Creative.

Iată însă ca s-au găsit

niște cercetători suficient de inteligenți și iscoditori ca să se întrebe de ce în mod normal cu două urechi de le avem majoritatea putem auzi 3d, adică putem localiza cu exactitate sursa sunetului în spațiul ce ne înconjoară, iar pentru redare se folosesc 4-5 boxe ca la cinematografe, ori, la cei mai norocoși, acasă, în sisteme Dolby Surround (Pro Logic). În mod normal, orice sunet ajunge la urechile noastre cu o anumită defazare, în funcție de zona în care se afla sursa să atingând mai

Organizat de **Green Computers** și **PC GAMING**

DIN NOU PENTRU VOI este pus la bătaie un super kit multimedia pentru a vă dota calculatorul cu ultima tehnologie disponibil în domeniul acesta. Puteți astfel câștiga un kit compus dintr-un CD-ROM 36X UDMA 2, un excelent Sound Blaster pe 32 de biți și nu în ultimul rând o pereche de boxe de 2 x 300W! Răspundeți doar la întrebarea următoare:

Î: Ați fost pînă acum la Green Computers?

Nume _____

Prenume _____

Adresa: _____

Telefon: _____

Răspuns _____



GREEN COMPUTERS

MAGAZIN: _____

TELEFON: _____

Se pare că bucureștenii recidivează. Abstenența în materie de scrisori a celor din afara Bucureștiului i-a dat prilejul lui Alexandru Bucsa din Str Delfinului 13 să câștige placa de baza Ali Alladin și procesorul K6-2 -266 pus la bătaie de Green Computers în numărul 9 al revistei.

Câștigătorul și-a ridicat premiul de la magazinul Green Computers din Str Baniei 4, la Universitate.

Câștigătorul anteriorului concurs Green Computers este tot din București și se numește: RĂZVAN GRIGORIU. Adresa lui este Str Voroneț 9, Bl D5A, Sc 1, Apt 1, Sector 3. În numărul următor, alt câștigător.

GHIDUL CUMPĂRĂTORULUI

Produse	Firme	Gateway 2000	BEST Computers	GREEN Computers	Enter
➤ Voodoo 4 Mb		81	69	76	60
➤ DIMM 32		46	41.6	38	38
➤ Procesor Pentium 233		-	127.8	-	127
➤ Procesor K6 2 - 266		-	102.1	106	100
➤ Procesor Pentium II 300		-	250.8	265 (333MHz)	245
➤ HDD 3.2 GB (Western Digital)		186	164.1	138	133
➤ Modem 33.600 (Rockwell)		35	30.9	34	31
➤ CD-ROM 32X (LG/Sony)		68	61.2	58 (34X)	56

Contact

Gateway 2000	230.55.10
Green Computers	310.20.93
Best Computers	092.554.510
ENTER	659.75.20 / 659.75.50

Informații

Prețurile sunt în dolari, nu includ TVA și sunt corecte la 1 Noiembrie 1998
Firmele ce doresc să la în parte la acest top sunt rugate să sune la serviciul marketing

Întrii timpanul urechii mai apropiate. Pe lângă asta, factorii suplimentari ce ajută la localizarea unei sonore și a punctului de plecare sunt reflecțiile și atenuările pe care le suferă sunetul la ciocnirea cu fața și umerii noștri, unghiul sub care unda sonoră lovește timpanul, etc.

Plecând de la îndelungate studii realizate împreună cu cercetătorii și inginerii de la NASA, firma Aureal a reușit să creeze cea mai bună tehnologie de redare a sunetului, realismul fiind excepțional. Interesant este că sunetul generat de o placă de sunet A3D poate fi redat foarte bine și cu doar două boxe, păreri fiind unanime că la redarea sunetului cu o singură pereche de boxe Aureal are un avans considerabil. Chiar și în aceste condiții, sunetul se distinge foarte clar atât deasupra cât și dedesubt și, evident, și în spate. Dacă se folosesc căști pentru audiere senzația este extrem de reală, permițând cu ușurință localizarea adversarului în Outlaws sau Jedi Knight: Dark Forces 2. În momentul conectării unei perechi suplimentare de boxe pentru spate realismul crește, ceea ce este oarecum normal. Este ușor să localizezi sunetul în jurul tău cu patru boxe, singura problemă fiind verticala,

lucru pe care însă, deși instalațiile Dolby Surround nu îl rezolvă, tehnologia A3D dezvoltată de Aureal îl îndeplinește destul de bine. Standardul A3D a prins bine, aceasta tehnologie, dezvoltată inițial pentru simulatoarele militare (ceea ce spune destul de multe), a fost achiziționată pentru parcurile de distracții Disneyland și suportată în prezent de câteva zeci de jocuri.

În opinia mea se poate face cu ușurință o comparație între Aureal și 3dfx sau între A3D și Glide. Efectul produs de ambele este la fel de mare în lumea jocurilor. O adevărată revoluție! Lucrul cel mai bun este că-i pune pe treaba pe coloșii gen Creative, care uneori se cam culcă pe gloria deja dobândită. Astfel, iată că apare și un nou produs Creative Labs cu adevărat remarcabil, Sound Blaster Live!, cu un raport între semnal și zgomot de fond mai mare de 96 dB, de asemenea cu o nouă tehnologie 3d, numită EAX (Environmental Audio Extension), în fapt o extensie a DirectSound3D, pe care Microsoft a acceptat să o introducă în DirectX 6, așa, ca de la colos la gigant, că așa se joacă Monopoly, de!

Astfel că în momentul acesta există următoarele

A3D nu au probleme, acest API fiind suficient de răspândit, nici măcar Creative și Microsoft nu vor reuși să-l înlăture. Există plăci care emulează A3D însă nu se permite realizarea funcțiilor complexe fără suport hardware specific. Creative Labs încearcă această soluție cu Sound Blaster Live!, însă nici Aureal nu se lasă mai puțin, susținând că Vortex2, noul DSP lansat de aceștia, poate realiza fără probleme EAX. Este cert că DSP-urile sunt din ce în ce mai puternice, cel al Sound Blaster Live! fiind echivalent cu un Pentium la 90 Mhz, dedicat exclusiv procesării audio!

Situația începe să fie din ce în ce mai agitată și pe piața acceleratoarelor de sunet 3d, așa că deocamdată nu putem face altceva decât să așteptăm, însă, dacă aveți ocazia, va recomand cu stăruință o placă compatibilă A3D, care să accelereze DirectSound și DirectSound3D. Și vedeți că Microsoft are de gând să reintroducă muzica MIDI în jocuri prin DirectMusic, așa că ar fi bine să aibă și un wavetable de calitate. Legat de asta, o aparat un nou sistem, numit DLS, prin care pachetele de sunete vor fi încărcate automat în memorie în funcție de dorința programatorilor. Este ca și cum ai avea un sintetizator în care încarci ce sample vrei!

Au apărut din nefericire și plăci de sunet PCI care nu au DSP, deci nu accelerează decât prin frecvența mai mare la care comunică cu sistemul.

Este bine să fie evitate. Principalele DSP-uri sunt la ora actuală: Vortex 1 și 2 (Aureal), Maestro 1 și 2 (ESS), Analog Devices 2181 și 1843, S3 Sonic Vibes, Ensoniq ES-1370 și EMU10K1 (Sound Blaster Live!).

Vă asigur că, odată ce ai pus ... urechea pe un joc cu A3D, nu mai poți fără. Exact ce spunem: experiența creierului nu se mai lasă dus așa ușor. Dar merită! Mai ales că au scăzut sub 100\$ și încă mai sunt destule de apărut, așa că prețurile mai pot scădea!

Deci, dacă vedeți că scrie 3d mare cât juma' din cutie, verificați dacă e compatibilă măcar DirectSound3D. Și va asigur că n-ar strica de loc un A3D. Dacă știe așa ceva, foarte bine, dacă nu, caută altceva și în nici un caz nu va bazați pe latura 3d a plăcii respective dacă totuși o cumpărați. Nu se poate vorbi de 3d atâta timp cât nu poți localiza sursa sonoră, și asta nu se poate face decât dacă jocul să-l spună plăcii unde se află sursa și fără ca souncard-ul să poată reda corect acea poziție. Ideea e că ar trebui ca firmele românești să fie mai cinșite cu clientul, că altfel suntem noi (oricum suntem) și să recunoască acum că ceea ce oferă e doar blah-blah stereo și să aducă plăci cu adevărat 3d nu... Depinde numai de noi toți să-i pisăm până se pun pe treaba și să nu mai cumpărăm toate aberațiile drept soluții 3d. Cereți și vi se va da (până la urmă)!



SUNT PREA WICKED?

Producător: Metabyte **Plăci:** Wicked Vengeance, Voodoo 2
Prima impresie: Excelentă **Redactor:** George Vlănoiu

Acum câteva luni, căutând informații pe Internet despre noile (la vremea respectivă) plăci bazate pe chipset-ul Voodoo2 al lui 3dfx, am găsit undeva niște recomandări ale unei apariții ce se preconiza că va întrece toți competitorii Voodoo2: cea mai rapidă placă de acest fel, produsă de compania Metabyte. Cu o experiență îndelungată în software grafic, au elaborat de nenumărate ori driveri pentru diverși producători de hardware, astfel că, la un moment dat, s-au gândit că ar putea produce și plăci. Astfel s-a născut Wicked3D Board Company, filiala a Metabyte inc., urmând a se ocupa exclusiv de producerea de hardware grafic. Primul produs al acestei firme a fost placa de care vă vorbeam mai sus, Metabyte Wicked3D featuring Voodoo2. De la bun început Wicked anunță că, datorită faptului că au colaborat cu Microsoft la DirectX 6, Voodoo2-ul lor va înregistra o creștere de viteză de 15-20% în jocurile ce vor folosi efectiv acest API. Impresionant, nu?

Mai de curând, Metabyte a încheiat o înțelegere cu compania H3D, producătorii celor mai buni ochelari 3D existenți pe piața destinată jocurilor, pentru a putea vinde aceste minuni sub numele de WickedVision. Motivația se găsește în faptul că Metabyte a reușit să extindă suportul pentru ochelarii H3D de la câteva jocuri la cam 160, la momentul scrierii acestui articol, și lista continuă să crească.

De curând, mai precis pe data de 15 octombrie, a lansat o placă grafică bazată pe noul chipset 3dfx, numit Voodoo Banshee, soluție 2D+3D. Cei de la 3dfx și-au învățat bine lecția după Voodoo Rush și iată că Voodoo Banshee o dovedește cu prisosință. În esență, partea 3D este un Voodoo2 optimizat. Există și un minus: s-a renunțat la cea de-a doua unitate de texturare (Texel),

astfel că spre diferență de clasicul 4+4+4, pentru un Voodoo2 cu 12Mb, avem 8+8, la majoritatea plăcilor Banshee, 16Mb devenind standard pentru ele. Asta înseamnă mai multă memorie pentru texturi, chiar dacă lipsește dubla texturare. Toate caracteristicile Banshee-ului le regăsim și la Wicked Vengeance.

Intrucât despre Voodoo2 și Banshee a-ți putut citi destule în numerele anterioare ale PCGaming, mai utila ar fi prezentarea avantajelor produselor Wicked asupra celorlalte soluții Voodoo2 și respectiv Banshee. Primul lucru care atrage atenția încă de la instalare sunt extraordinarele Panel-uri adăugate la Display Properties. Regăsim o sumedenie de setări pe care altfel ar fi trebuit făcute prin metode mult mai incomode, modificări prin registri, lucruri nu tocmai la îndemâna oricui. În plus se pot face setări individuale pentru cele 3 API-uri standard suportate: Direct3D, OpenGL și, bineînțeles, Glide. Al doilea mare avantaj asupra tuturor competitorilor sunt rezoluțiile suportate. Dacă orice Voodoo2 suportă maxim 800x600, **Wicked3D cu Voodoo2** ne delectează cu un maxim de **1024x 672** (aproape cât două Voodoo2 standard SLI), iar SLI-ul Wicked numit **Too2 Wicked** permite atingerea rezoluției de **1024x1024**. Pentru Banshee situația se prezintă în felul următor: Banshee standard (oricare altul în afara de WickedVengeance) 2D: 1800x1600 3D: 1600x1200; **Wicked Vengeance** — 2D: 2000x1500, 3D: 1920x1440. Asta înseamnă că indiferent cât de mare este monitorul folosit, tot nu se pot atinge limitele plăcii. Acum, orice gamer, și nu numai, știe că nu se pot folosi alte rezoluții decât cele standard: 512x384, 640x480, 800x600, 1024x768, etc, așa că la ce bun, ce folos de rezoluția mai

mare dar nestandard!? Minunea se cheamă Re2Flex și este suportată pe ambele plăci Wicked, driverii excelenți oferind ceea ce nu s-a mai realizat: se poate seta orice rezoluție în trepte de 8 pixeli pe orizontală și 1 pixel pe verticală. Deci orice rezoluție de formă $(8 \times X) \times (1 \times Y)$ este perfect posibilă, atât timp cât se află sub plafonul maxim al plăcii. Și toate aceste rezoluții se pot seta și pentru jocuri nu doar pentru desktop-ul Windows-ului. Se forțează jocul să accepte noua rezoluție, chiar dacă el nu suportă decât 640x480, să zicem. Și asta nu înseamnă că vom obține același efect ca atunci când punem o poză de rezoluție mică pe desktop și alegem stretch ca opțiune. Jocurile generează, în principiu, imaginea independent de rezoluție și calitate grafică, abia placa video "filtrând" rezultatul la anumiți parametri. Există și jocuri la care nu este posibilă realizarea acestei minuni dar numărul lor este extrem de mic. Pe lângă cele mai sus enumerate, Re2Flex creează posibilitatea utilizării la maxim a monitorului, putându-se seta rata de reîmprospătare a ecranului la orice valoare între 56 și 160, evident depinzând de monitor și modul selectat.

Cu aceste facilități se poate "scoate untul" din orice configurație de calculator-monitor, ceea ce, în opinia mea, înseamnă foarte mult! Ultimul as din mîneca Wicked este ceea ce se cheamă **Wicked Vision**, ceva care trebuie văzut pentru a putea fi crezut. Indiferent cât de mult ai fi jucat un joc, dacă îți pui ochelarii pe nas nu te mai dezlipești de calculator pentru câteva ore bune. Efectiv există obiecte ce ies din planul monitorului și altele aflate în profunzime. Totul ține de cât de bine realizează jocul calculele matematice ale scenei 3D. Din nefericire există probleme cu textul (obiect 2d în principiu sau cockpit-ul diverselor vehicule) dar se pot încerca diverse setări de stereo separation, de limită de la care începe

cîmpul 3d, tot ce este sub aceasta limită fiind tratat ca 2d, etc. Lista jocurilor care în prezent conține peste 160 de titluri se poate găsi pe site-ul Wicked3D, împreună cu comentarii și recomandări pentru fiecare joc. Și încă ceva: calculatorul trebuie să genereze de 2 ori mai multe imagini, astfel încât scăderea vitezei pare inerentă — și totuși singurul API pe care se simte o scădere este OpenGL, o următoare versiune de driveri urmînd a ameliora această problemă. În Glide sau Direct3D activarea WickedVision nu scade deloc viteza de joc. Aspect important: nu se utilizează nici un fir pentru conectarea ochelarilor la emițător, modalitatea aleasă fiind undele infraroșii, ceea ce permite utilizarea mai multor perechi de ochelari pe un singur emițător. Mare atenție însă: monitorul trebuie să suporte vertical refresh rate de cel puțin 100Hz în rezoluția aleasă (adică imaginile pentru fiecare ochi să aiba cel puțin 50Hz, altfel durerile de cap ar fi inevitabile), ceea ce nu înseamnă refresh rate-ul monitorului, ci rata de împrospătare pe verticală. În concluzie, recomand cu prisosință oricui **Wicked Vengeance** (mai ales pentru că permite rezoluții mai mari și are suport AGPx1, existînd însă și versiune PCI), lipsa celei de a doua unități de texturare nefăcîndu-se simțită decât în Quake2 sau alte câteva jocuri. Creșterea de viteză sub Glide sau Direct3D este de cel puțin 25-30% fata de Voodoo2-uri, situîndu-se cu 12-15% în urma TNT-ului, însă luați în calcul că driverii Riva TNT sunt aparuiți de ceva timp, ceea ce a permis optimizarea lor și mai ales că

jocurile ce folosesc DirectX 6 nu au apărut încă. Acestea fiind spuse, există posibilitatea ca Wicked Vengeance să fie cel puțin la fel de rapid ca un Riva TNT, mai puțin în jocurile ce folosesc texturarea multiplă (Riva TNT are două unități de texturare, la fel ca Voodoo2, ceea ce le-a atras un proces din partea 3dfx), în ce privește calitatea, imaginea fiind identică la Vengeance și TNT, și mai bună ca la Voodoo2. Faptul că TNT suportă 3D în 24 și 32 biți nu reprezintă mare lucru întrucît scăderea performanței la trecerea din 16 în 32 de biți este de cel puțin 40%, deci inacceptabilă pentru prezent.

Pentru fanii Voodoo2, **Wicked3D Voodoo2** reprezintă cea mai bună alegere, suportul la nivel de driveri fiind absolut unic, iar hardware-ul este de înaltă calitate. Iar, mai nou, posibilitatea de a face SLI cu orice alt Voodoo2 (toți producătorii nu permiteau aceasta decât cu plăci identice), condiționat doar de identitatea volumului de memorie, adică 12Mb pe fiecare dintre plăci. Rezultatul unui asemenea SLI este dobîndirea tuturor caracteristicilor Wicked3D Voodoo2, adică Re2Flex, WickedVision.

Singurele minusuri sunt lipsa unui bundle de jocuri și, numai pentru Vengeance, lipsa celei de a doua unități de texturare. Dacă vreți un Voodoo, alegeți Wicked Vengeance sau Wicked3D Voodoo2 și eu zic că nu o să regretați, mai ales că garanția este de 5 ani și plăcile sunt făcute în USA, deci calitatea este extrem de bună. Nu vă mulțumiți cu puțin, ci cereți ceea ce meritați: calitate pentru banii dați!



WICKED3D
WICKEDVISION
H3D EYEWEAR SYSTEM

YOU HAVEN'T GOT A CLUE...



...ABOUT WHAT'S HIDDEN INSIDE YOUR GAMES!

3D So Real, Reality Seems Flat

PENTRU COMENZI EN-GROSS:
ROMAS COMERCIAL SRL : 094.552.607

- True stereoscopic 3D gameplay
- Lightweight and comfortable
- Wireless design
- Support for 3Dfx Glide™, Direct3D and OpenGL games

WickedVision 3D H3D Eyewear System

Maniacii!

Mă numesc Drăgălina Monica. Nu de mult timp am intrat și eu în lumea maniacilor așa că nu am reușit să văd vechiul look al revistei. Majoritatea din corespondenții dvs sunt băieți. Chiar fetele nu există în lumea gamerilor? Personal eu mă "bat" cu prietenul meu și chiar cu mama pe computer. Veți spune că fetele sunt...fete dar nu aveți dreptate. Noi nu suntem toate niște smiorcăite și nu ne jucăm Solitaire sau Hearts. De exemplu jocul meu preferat este Quake și Beavis&Butthead. Vă voi mai scrie...

DM - Constanța

Pîna la scrisoarea ta, eram și eu un om liniștit. Acum, după dezvăluirea ta că fetele nu sunt fete...cred că am să mă retrag într-o biserică și o să încerc să descopăr ce sunt ele de fapt. Ce vrei să zici cu faptul că ai intrat în lumea maniacilor? A devenit PC Gaming revista maniacilor și a sadiilor din România? Ai sodomizat pe cineva și acum

ai început să citești revista?
 AAAAAAArgh!

Ale sau aliața?

Am și eu 2 întrebări la care vă ruga să-mi răspundeți: 1. Dintre Matrox Mystique G200 și AGP V2740 cu 8 Mb care este mai performantă în 3D? 2. Cum poate fi deosebit un procesor K6-2 la 266 de un K6-2 la 300? Există în cazul achiziționării unui sistem de la o firmă care nu este brand name posibilitatea de a fi înșelat prin overclocking?

Adrian Manea - Piatra Neamț.

Mystrique-ul este mult mai bun decât placa menționată de tine la capitolul 3D. Pe fiecare procesor este marcată frecvența la care funcționează. Da, desigur că există posibilitatea de overdocking când cumperi un calculator și nu doar procesorul. După cum am auzit sunt firme care fac așa ceva.

Sorry, no way!

Pentru partea de coade sunteți criticați de mulți. Voi credeți că dacă le-ați

pus pe web s-a rezolvat? Ei bine, nu! Mă milogesc și vă cer să-mi trimiteți o scrisoare în care să-mi puneți și mie codurile de la Commandos. (Deși cred că șansele de a mi le trimite sunt mai mici de 25%).

Rus Victor - București.

Ai perfectă dreptate că șansele ca noi să îți trimitem o scrisoare cu codurile de la Commandos sunt mici. De fapt sunt și sub 1%. Ghici cât? Sunt exact 0%. Btw, sunt publicate în revistă. Tocmai am reintrodus rubrica de cheat-uri.

La obiectul cu pricina.

Deschid revista, dau la Canalul de Sport aflu de add-on-ul de la World Cup 98, aflu că ați pus și voi un editor pe CD, salivez, bag CD-ul dar nu-l găsesc nicăieri. Ați greșit voi sau nu văd eu bine?

Vlad Gherghescu - București

De data asta recunosc că am greșit noi, nepunând editorul pe CD. Dar asta nu implică nici pe departe că tu vezi bine nu?

Doctor la morgia

Vă felicit pentru evoluția voastră. Acum ceva timp, pe vremea lui numărul 1, PC Gaming aducea mai mult cu o broșură SF...acum arată mai bine ca revista X*&' englezească. Fiind un cititor înfocat, un gamer pasionat și un visător fără speranțe revistele mele arată ca pacienți la secția de autopsie - după ce extrag taloanele de concurs săraca rămâne ruptă și distrusă și chiar dacă nu pot simți ce simte săraca mea revistă "violată" știu că mie îmi vine să plîng.

Lord Speed - Brașov

Din păcate aceasta este o problemă fără soluție. Ai văzut reviste străine, și acolo situația este la fel. Oricine organizează un concurs dorește să aibă propriul talon care să se afle pe propria pagină. Aceasta este viața.

A fi sau a nu fi

Ce-mi recomandați: Win 95 sau să intru pe formula '98 Radu Atanasescu - C.de Argeș

Dacă nu dorești neapărat să te simți important sau nu ai acces la Internet de unde să faci rost de ultimele drivere pentru plăcile din calculatorul tău este recomandabil să rămii la 95. În general nefolosirea ultimelor drivere produse de cei ce au creat plăcile de sunet, video sau ce ai tu prin calculator poate produce urâte reacții.

Ios cu puterea

Dați-l jos de pe masă pe tipul de la Căsuța Poștală. Că este deja deasupra tuturor. Sandor Daniel

Ha, ha, ha. Chiar crezi că am să mă dau jos singur? Din contră, acum că zici m-am instalat mai bine și aștept scrisoarea ta următoare (pentru a o distruge, desigur). Glumeam... desigur. Totuși, nu prea am înțeles faza cu masa.

Te luam manager

Spuneți-mi dacă am făcut o afacere bună: Cyrix 233, 32 Ram, Hdd 2.1 Gg, Monitor 14", CD-Rom 24X + (restul de chestii clasice - Ed.) - 7.750.000 X din Y

Nici că voi să te-nspăimînt, dar dacă ai fi dat atît pe un 486 ziceam că merită că îl iei pentru muzeu. A naibii afacere. Cu banii aceștia îți luai un K6-2 3D Now de rupeai munții. Cu Cyrix-ul nu străpungi nici aerul.

Asa mai merge

Cum ași putea să fac rost de Commandos: BEL original? Se găsește la vreo firmă din România? Cam cît ar costa? Rentează să-mi cumpăr un 3Dfx Voodoo și să-l pun lîngă o placă grafică Matrox Mystique sau Millenium G200? Și care dintre cele 2 Matrox-uri este mai bună? Horia Radu Ionuț - Brașov

Firma Best Computers care are o redamă la noi în revistă vinde jocuri originale. Încearcă la ei. Voodoo nu merită să-ți iei dacă ai Mystique G200. Acesta este aproape de valoarea unui Voodoo 2. Mystique este mai bună pentru jocuri în timp pe Millenium pentru aplicații normale.

Imi plac titele

Mă numesc Nicolae Vlad, am aproape 9 ani dar sunt destul de priceput în ale calculatoarelor. Cine este fata aceea de pe coperta din nr 9?

Bine, măi băiete, de la 9 ani o iei cu fete cu sînii mari? Ea este un fel de "femeia" jocului Sin, fata visurilor tale, la care nu vei avea acces nici cînd vei fi băiat mare. Acum, pentru vîrsta ta, ți-o putem recomanda pe Baba Dochia în episodul cu paltonul pe ea.

De paza

Sunt un gomer pînă în măduva oaselor și o să mă joc pînă la adînci

batrîneți chiar dacă unii spun că este o pierdere de timp. Fiind paznic la o bancă, dispun de o rețea de 40 de PC-uri și îmi petrec nopțile killer-ind tot felul de lighioane și extraterestrii de zici că am boala lui Calache. Acasă chiar dacă am o groază de lucruri de învățat pentru examene și o agendă plină cu telefoane ale amicilor tot termin un nivel și fac mari eforturi ca să shut down-ez PC-ul. Am și eu cîteva sfaturi (multe chestii clasice - Ed.) ... nu măriți prețul ... pentru că românii au sărăcit de tot. Dați și un set de instrucțiuni pentru cei care din greșeală sau de nevoie au formatat hard-ul. George Dragomir

Ha, ha. Deci acesta este motivul pentru care băncile de la noi sunt din ce în ce mai prost cotate: calculatoarele lor sunt folosite cu predilecție pentru jocuri! Referitor la preț, apariția TVA-ului pentru publicații și creșterea costurilor determină variații ale prețului care nu țin de noi. Cu textul românii sunt săraci însă este inutil să ne batem în piept. Puzderia de mașini din oraș și a celulelor de peste tot, a taxiurilor, barurilor, restaurantelor și fast-food-urile foarte scumpe vorbesc de la sine despre "sărăcia" care domină România. Un sfat pentru cei care și-au formatat hard-ul din greșeală: "luați o pauză și faceți un curs de calculatoare"...și acum pentru cei care l-au formatat conștient: "sper

că ați avut motive serioase să faceți asta."

TreiDeEfics?

Citind în revista voastră articolele despre jocuri am observat că marea majoritate a jocurilor necesită 3Dfx. Acum prima mea întrebare este că dacă am un Pentium 233 cu 32 sau 64 Mb Ram și cu o placă pe 64 biți 2 Mb VRam cu accelerator grafic am nevoie de 3Dfx? Dar dacă ar fi să cumpăr unul ce placă îmi recomandați? Voodoo 2, Voodoo Rush, Voodoo Skywell sau Diamond Monster 3D? Aș dori să mă sfătuiți ce computer să-mi cumpăr cu aproximativ 1000\$? Eu m-am gîndit la Placă Ali, procesor K6-2 266, Hdd 4.3Gb, CD 24X, 64 SDRAM, placă video S3 Trio, placă de sunet Yamaha, monitor 14". Va rog să mă sfătuiți unde să fac niște înlocuiri în limita banilor Jowad Timol

Orice Pentium oricît de puternic nu poate ține locul unui 3Dfx. De recomandat îți recomand Wicked Voodoo Banshee, o placă ce include și 2D și 3D și , are 16 Mb de VRAM și este mai rapidă ca Voodoo 2-ul și mai ieftină totodată. O altă foarte bună dar mai scumpă alternativă este Diamond Viper V550 care are chip-ul nVIDIA Riva TNT. Calculatorul visurilor tale duce lipsa de o placă video civilizată cît și de una de sunet, cunoscutele Yamaha fiind niște plăci de 2 bani juma'.

Brillii...

Salve băieți. Decît să bagăți enshpe mii de concursuri, mai bine 2 mari și late, dar cu premii ca lumea. Mă întreb cîteodată dacă sunt singurul care crede că avansarea tehnologiei, cel puțin în materie de grafică, este un lucru rău privind jocurile pe calculator. Nu-mi plac jocurile de genul Kingdom of Kroz, și nici nu vreau să dau de vreun Flinststone în drum spre școală, dar cred că, din cauza graficii care evoluează jucabilitatea scade, încet dar sigur, probabil din cauză că programatorii și designerii își iau liber, lasîndu-i pe graficieni să se chinuie la detalii pentru că "Asta se cere!".

Chestia lunii huh? Cel mai bun 3D shooter este, zic eu DOOM-ul. Din cauza feeling-ului și a muzicii sf pentru că nu-ți trebuie un PII 400 64MB RAM 3Dfx Voodoo II cu 12MB VRAM ca să meargă acceptabil. Bye, Paraschivescu Radu

Cu concursurile, acum nu avem ce face. Astea sunt, nu le inventăm noi. Dacă ar fi după noi am da în fiecare număr cîte un Ferrari Testarosa și gata problema. Evoluția graficii nu este obligatoriu un lucru rău pentru jocuri. Rău este că multora grafica le este suficientă pentru a juca un joc, atunci jocurile se vînd și producătorii urmează firul anterior și accentuează pe grafică și nu pe joc. Menirea unei reviste asta este : să ajute la aprecierea cărui joc trebuie, la recomandarea cărui joc merită și nu la

BEST COMPUTERS

Magazin: Pasajul Lipscani (Bd. I.C. Bratianu)

COMPUTERE

IMPRIMANTE

CONSUMABILE

MULTIMEDIA

SUBANSAMBLE

Tel. 094 566.510, 094 552.434, Fax only: 01 679.5742
e-mail: best.computers@usa.net



Magazinul tau de calculatoare

VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

H u n g a r y

10 YEARS



IN THE CD INDUSTRY...

COMPACT DISC

COMPACT TECHNOLOGY

COMPACT SERVICE

/// VIDEOTON

Tel.: +36-22-329-132

Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

Székesfehérvár POB: 175.

H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>



SCRISOAREA LUNII = 50.000 lei

Să-l numesc Burghisan Valentin și locuiesc în Focșani. Sunt un mare amator al jocurilor "cu bataie" dar cred că ceea ce a apărut pe PC în domeniu este extrem de nesatisfăcător. Până și faptul că s-a spus că Mortal Kombat este cel mai tare joc de bataie pe PC te poate pune pe gânduri. Poi diferența dintre MK4 și Tekken 3 sau Soul Blade de pe Playstation este ca cea între World Cup 98 și Actua Soccer 2 dacă nu mai mare. Personal detest seria MK unde mi se pare că are o mai mare importanță viteza cu care apeși pe taste decât stilul pe care vrei să-l adopți....cum alții au cosmaruri cu Windows-ul eu am început să am cosmaruri cu 4 caractere (3DFx). Mi se pare o curată lipsă de bun simț să prezinti jocuri care să meargă numai pe un anumit tip de plăci grafice. Înțeleg faptul că o placă cu accelerare 3D este din ce în ce mai necesară dar de aici și până la a-ți lua neapărat una sunt ceva pași... Nu înțeleg de ce se agită unii cu jocul acela de pe CD. Eu cred că ceea ce este important este în primul rând revista și apoi ceea ce vine cu ea. CD-ul trebuie privit ca un Bonus, datorită unui joc complet. Mi se pare o realizare mult mai grea să scoți o revistă într-un mod profesionist decât să pui cine știe ce joc pe un CD care ar putea să lipsească. Revista tot foarte bună ar fi. Cu privire la CD, să nu puneți care cumva din nou autorul la browser-ul acela. E el o mica

opera de artă dar nu vreau să-l vad de fiecare dată când bag CD-ul în drive.

Am ales scrisoarea ta pentru premiul lunii pentru faptul că, deși cam lungă, atinge 4 puncte importante pentru noi. În primul rând este vorba despre beat'up-urile de pe PC gen care este dintre cele mai slab dezvoltate, seria MK fiind probabil apreciată pentru cât de rapid se mișcă jucătorii și singele care sare peste tot. Al doilea punct este unul care este deja o permanență pentru gameri. Să ai 3DFx nu mai este un lux ci o necesitate. El echivalează cu ce însemna CD-ROM-ul când acesta a apărut. Nu ai ce face, la fel și atunci toți ziceau "dar ce au jocurile pe dischete?". În curând cine nu va avea 3DFx se va juca la jocuri din '90 iar asta este foarte normal. Asta înseamnă avans tehnologic.

Referitor la revista, gândirea ta este 100% occidentală și te felicit. Ordinea este într-adevăr 1. Revista 2. CD 3. Altceva, însă, la noi unde și situația socială impune lozinci gen "vreau gratis ce a pe bani" și "iau tot ce se da dacă este pe gratis" toată lumea este avidă de ceva ce se găsește în magazin pe bani, uitând proveniența acelor bunuri.

Cu autorul din păcate nu te vom face fericit deoarece l-am reintrodus de la acest număr pentru a evita zecila de telefoane explicative privitor la lansarea browser-ului.

el și așa vrea să știu dacă vi-l pot trimite pentru CD și cum. Am două propuneri: nu bagați pe CD aceleași chestii de mai multe ori. Puneți pe CD niște add-on-uri de Quake 2 Am mare nevoie de ele. Daniel Gorgan - București

Desigur că poți să ne trimiți add-on de Quake. Cum ai putea tu să-l trimiți?...1 prin teleportare acustică 2. scrii codul pe o hîrtie și noi îl transcriem când vine foaia sau 3. pe o dischetă. Tu alegi cum din aceste 3 variante. Propunerile tale se contrazic. Uite pe la numărul 4, 5 am avut un CD plin pe jumătate de utilizare de Quake 2. Acum cum să facem? Punem utilitare și contrazicem propunerea 1 sau nu punem și contrazicem propunerea numărul 2?

NU DIN NOU!

Dragă PcGaming, Mă numesc Victor Seceleanu și vă trimit un e-mail în loc de scrisoare pentru că ajunge mai repede la voi. Îmi place forma actuală a revistei, dar pe Cd ar trebui să puneți 2 jocuri complete și mai multe utilitare. De fapt v-am trimis e-mail-ul să vă întreb despre jocurile Carmageddon 2 și Caesar 3. Spuneți-mi vă rog frumos de unde pot face rost de ele.

Jocurile menționate s-ar putea să le găsești la firma Best Computers, unul dintre puținii importatori de jocuri din România. Dar ce bine că vrei numai 2 jocuri complete pe CD. Nici o problemă...doar că un exemplar de revistă va costa circa 100 de dolari. E bine da?

Om 3D realist

Salutări...Vreau să-mi fac și eu un upgrade de placă grafică. Am acum un S3 Trio 64 V+. Sunt un împătimit al jocurilor și m-am decis să-mi iau un 3DFx, dar nu știu de care să iau. Merită să cumpăr un Voodoo 1 (am văzut o ofertă: Voodoo 1 4 MB - 60 \$ TVA inclus), sau

să mai aștept pînă cînd scade prețul pentru Voodoo 2? Despre 3DFx Banshee ce se mai știe? Cam la ce preț este? Se găsește în România? Mircea Gavrilă

Totul depinde de bugetul tău. Un Voodoo 2, deci și Banshee, este mult mai de viitor. 3DFx-ul a fost în străinătate și acum este la noi iar cei ce produc jocuri nu cred că se orientează după ce folosim noi în creația lor. Așa deci, dacă ai bani este bine să te orientezi spre un Voodoo 2 sau mai ieftin și mai bun un Voodoo Banshee. Cine vinde la noi? Momentan știu un singur nume: Best Computers însă de luna viitoare și încă multe alte firme. Oricum nu prea merită să aștepti pînă scade prețul la V2 apropiat de oferta ta de V1 pentru că atunci se va inventa Voodoo 10.

Salut!

Salut. Am un P166, 32 Ram, S3 Virge. Ce credeți de un upgrade la K6 2 - 266 încă 32 de Ram și un accelerator grafic. Pe care accelerator mi-l recomandați? M-am dat de ceasul morții să găsesc un joc de golf complet în tot orașul și nimic. Știți voi ceva, cumva? Traian Mitrică

Upgade-ul este necesar, placa aceea de gen Voodoo, Nvidia...Best Computers are Tiger Woods 99!

UN MIC SFAT

Contrar tuturor opiniilor cea mai bună metodă de a apărea la rubrica de scrisori nu este să laudai revista excesiv și nici să o critici fără rost. În primul rând este necesară o scrisoare interesantă care să se refere la lucruri interesante și în al doilea rând o scrisoare scurtă. Nu este și nouă greu să citim cîte 10 pagini scrise de mîna, apoi să facem un rezumat și să găsim 2, 3 fraze la care să răspundem cît mai pe scurt. Va mulțumim pentru înțelegere.

concursuri și jocuri complete. Ai dreptate că se pune prea mult accentul pe grafică dar acest fapt a fost generat de apariția plăcilor accelerate. Stai să vezi acum că apar plăcile 3D surround ce accent se va pune pe sunet..

Iar pirateria

In numărul 8 al revistei la rubrica "Avanpremiere" ați scris că jocul Commandos are 24 de nivele iar în 9 că are 20. Care este cifra adevărată. Aș dori să afișați în revistă conținutul CD-ului chiar dacă spațiul pe care îl ocupă este mare. Este o descriere utilă pentru toți care vor cumpăra CD-ul. Eu am jocul Plane Crazy pe un CD bulgăresc. La instalare la 0% îmi da eroare în legătură cu fișierul în care trebuie instalat. Adrian Duhnea

Avanpremieră (nr 8) = joc nefinalizat la stadiul de proiect. Prezentare (nr 9) = joc final care nu va mai suferi modificări. Desigur că ce e în 9 este corect. Ce rost are să irosim încă o pagină, două pentru a descrie în amănunțime ce este pe CD? Este ca și cum

am pune la revistă un cuprins de 4-6 pagini. În pagina alocată CD-ului din revistă este prezentat pe scurt tot ce se află pe CD. Ce ai dori în plus să scriem? Cu ultimul punct, cred că știi și tu care este riscul de a cumpăra CD-uri piratate: de a fi defecte

Suntem și noi în urmă.

Mă numesc Cosmo...Jocurile apar înfri în străinătate și apoi vin la noi în țară? Mă refer la Tiberian Sun, Duke Nukem Forever, Diablo 2, Age of Empires 2 și multe altele. Adică ce vrea să însemne lucrul acesta: este lansat un joc super mega cool iar în România nici nu se crede că a apărut? Trebuie să vă adresez și o critică: de ce puneți jocurile noi la o lună sau mai mult după ce apar? Eu mi-am luat Starcraftul cu mult înainte să apară pe cele 4 pagini amărîte.

Eh, cred că acum se prăpădește de rîs cel ce ți-a spus asta. Dacă nu ți-a spus-o nimeni atunci asta e, dar oricum să știi faptul că trăim în România nu înseamnă că suntem o

gloată de neinformați, ca să nu folosesc alt termen. Jocurile acelea nu au apărut și probabil în afara de Tiberian Sun celelalte nici nu vor apărea anul acesta. De ce punem jocurile la o lună după ce apar? După ce apar unde? Pe tarabele pline de jocuri piratate? Acela nu este nici măcar software-ul care apare pe piață original, de multe ori sunt beta-uri de jocuri. Dacă te referi însă la jocurile originale, lucru de care mă îndoiesc, trebuie luat în considerare că jocul apare în revistă comentat. Nu apar poze și atît. Acel comentariu trebuie făcut și el după un număr de zeci de ore de joc, plus că mai intră în calcul și tipărirea revistei deci de aici întârzierea. Iar paginile de Starcraft nu prea vād de ce erau amărîte. Trebuia să punem 6,8 pagini la acest joc? Pentru că paginile erau cu siguranță de calitate bună.

Facem facem

Sunt și eu un (ne)fericit fan de Quake 2. Am făcut un add-on pentru



METABYTE[®] **WICKED3D[™]** FEATURING **Voodoo²[™]**

- **Wicked3D[™] Gaming**
- **Full 12MB EDO DRAM**
- **Awesome Metabyte[®] Drivers**
- **Complete 3D Feature Set**
- **3Dfx Voodoo²[™] Chipset**

PENTRU COMENZI EN-GROS:
ROMAS COMERCIAL SRL : 094.552.607

The Ultimate in Wicked3D[™] Gaming!